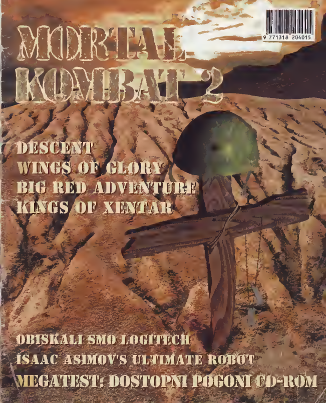
# MEGAZIN

LETNIK 3, ŠTEVILKA 2
FEBRUAR 1995, CENA 250 TOLARJEV
9 771318 204015



# MORTAL KOMBAT 2

## DESCENT
## WINGS OF GLORY
## BIG RED ADVENTURE
## KINGS OF XENTAR

## OBISKALI SMO LOGITECH
## ISAAC ASIMOV'S ULTIMATE ROBOT
## MEGATEST: DOSTOPNI POGONI CD-ROM

**Ustanovitelj in založnik**
Pasadena d.o.o.

**Direktor**
Andrej Klemenc

**Glavni in odgovorni urednik**
Boštjan Troha

**Urednik za igre**
Andrej Kohtnc

**Člani uredništva**
Karmen Cokl
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha
Miha Arnon

**Oblikovna zasnova revije**
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

**Naslovnica**
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

**AD in oblikovalec**
[signature]

**Marketing**
Aleš Petrič
tel. (061) 133 51 21
Tomaž Zajc
tel. (061) 131 44 00

**Naročnine in prodaja**
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

**Naslov uredništva**
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 71
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

**Tisk**
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13. 9. 1993, št. 23/029-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

# KAZALO

## STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI



## IGRA MESECA



Panem et circenses (kruha in iger). Zakaj Mortal Kombat 2? Prejšnji mesec smo za igro meseca proglasili Wing Commander III, tehnično neverjetno igro na 4 CD-jih, z noro grafiko, ki pa po mojem mnenju nikoli ne bo prišla na Megazinovo lestvico. Tokrat smo izbrali igro, ki jo bo igrala množica. Vsak namreč nima denarja kot smeti in Pentiuma. MK2 je igra, ki navduši. Boj na smrt ali smrt brez pravil, moriiski udarci. Kri in trupla, to je šport preprostih ljudi.



## OPISI IGER



## REŠITVE



## RESNI DEL

# NAPOVEDI

Pripravili Andrej Zemlin, Dalibor M. Jovanović in Primož Škerl

## Witchwood

Veliko lastnikov PC jev se nenehno pritožuje nad kroničnim pomankanjem obsežnih igrjevk kot sta Ultima ali Wizardry večina njih pa ne ve da tudi na konzolah obstajajo podobne domišljijske pustolovščine Legendo o Zeldi kot eno najbolj znanih bodo z malce predelano zgodbo in spremen



jenim naslovom Team 17-ovci predelali tudi za osebne računalnike! Kar se tiče igralnosti (malo teksta pogled iz ptičje perspektive) bo ostala nespremenjena k nekaj obrobnim popravkov na zgodbi pa bo dodan še digitiliziran govor za CD ROM izvedbo ki bo nared oktobra Po zagotovilih avtorjev ki so še vedno zaprizeni amigaši Witchwood ne bo izostal tudi za amigo 1200

## Action Soccer

Pomlad je najboljši čas za rojevanje novih nogometnih zvezd med katere se tokrat želi vmešati Ubi Soft s



svojim Action Soccerjem nogometno simulacijo v dveh perspektivah (izometrični in stranski) gobčnimi komentatorji večiki liki igralcev in skupaj 6 000 sličicami animacije ter naprednimi opcijami za bolj zahtevne igralce Igro nameravajo Francozi izdati le za PC CD-ROM marca letos

## Apache

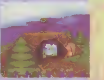
Dolgo so morali helikopterski navdušenci čakati na kakšno igro ki bi prekosila Gunship 2000 Zdaj se lahko veselijo kajti medtem ko Origin ustvarja High-End simulacije za katere potrebujete pošastno hitre PC stroje se bivši microprosevec Andy Hollis skupaj z angleškimi letalskimi profiji Digital Integration ukvarja z novo SVGA helikoptersko simulacijo Po nadvse komercialno uspešnemu Tornadu bo Apache še ena "simulacija iz učbenika" znanega ameriškega vojnega helikopterja McDonnel Douglas AH 64D Apache Longbow Drugače kot pri



predhodniku, bo izvedeno pristajanje ki bo še bolj realistično Po zaslugi CD-ROMa pričakujemo obilico detajlov iz 3D pokrajin in nekaj filmskih vložkov iz 60 misij v srednji Evropi Perzijskem zalivu in vzhodni Aziji Na Apacha boste morali počakati do konca prvega kvartala letošnjega leta

## Lemmings 3D

Z igro All new World of Lemmings Psygnosis sage o malih zelenih bitjih s samomorilskimi nagnjenji še zdaleč ni zaključil Nova ekipa liverpoolskih programerjev zdaj pripravlja še spektakularno 3D varianto klasika ki naj bi na plano pogledala meseca maja





Lemingi nam že skoraj štiri leta ne dajo miru Najprej smo se z njimi zabavali na amigah nato na PC jih pa še v drugem delu in na vseh čisto novih svetovih toda vedno le v dveh dimenzijah Ker je takr grafični podobi igre rok trajanja že zdavnaj potekel so se pri Psygnosisu odločili da bodo male cupavce četrtič servirali kar v treh dimenzijah Občutek za prostor bo tako bolj poudarjen cilj in princip reševanja pa bo ostal več ali manj isti Pogled na mehko premikajoče se leminge boste lahko gladko rotirali (do 180 stopinj) in ga po želji zoomirali Bistvena razlika med Lemmings 3D in predhodniku bo tudi v tem da boste lahko zdaj vsakega zelenca uporabili za več različnih nalog zapovrstjo

Čeprav Psygnosis k igri ne namerava prilagati posebnih 3D očal se kljub temu zdi da bo reševanje lemingov v treh dimenzijah nekaj na kar je bilo vredno čakati.

## Bool

Dobili bomo se eno igro po risanki in to od založnika ki si je ugled ustvaril s števil nimi simulacijami in strategijami. Govorim seveda o MicroProsi. Od igre Bool lahko



pričakujemo vse kar velja za tipično ploščadno arka do stupidosino zgodbo nekaj big bossov in celo



kanček pustolovščine. Igrali bomo vlogo ma jhnega dubca ki so mu mali zeleni stopili na žulj on pa jim milo za drago vrača na 7 na vadnih in 3 tune trail nivojih. V igri se bodo kot časti ni gostje od časa do časa pojavljali tudi drugi liki iz risanke Frankenstein Fish Man Dracola in Wolf Man. Igra bo narejena samo za amigo.

## Total Distortion

Softverske firme rastejo v Ameriki kot gobe po dežju. V Kaliforniji je tako nastala firma Pop Rocket, ki se ukvarja z izdajanjem multimedijskih iger in aplikac ij. njen najnovejši dosežek pa je "hard rock video pustolovščina" (prepisano iz demo verzije) v kateri se boste kot yapijevski manager glasbenih skupin v želji

**Letno se pojavi nekaj več kot 3600 iger, le okrog 600 izmed njih pa si pridobi mednarodno distribucijo in sloves.**

za dobičkom podali celo na druge nivoje obstoja (smrt ipd.). Tam morate odkriti skrite talente jih posneti in material poslati na Zemljo kjer boste za dobro opravljeno delo prejeli plačilo. 3D pustolovščina v stilu Mysta bo polna miselnih ugank 3D animacij atmosfero pa bo ustvarjalo 60 rockovskih komadov. Vse ostalo bo jasno po izidu za katerega pa nikjer ni bilo za pisanega datuma pričakujemo pa ga na pomlad letos.

## Iron Seed

V 35 stoletju je Zemlja izropana življenje pa se je preselilo na Mars kjer avtokratsko vlada peterica duhovnikov. Kot kolovodja upornikov jih poizkusite strmoglaviti in ne uspete saj se po zadnjem snu na svoji vesoljski ladji zbudite kakšnih 1000 let prepozno.

Tako se bo začela nova igra skupine Channel 7 za katero na uredništvu še nismo slišali. Ideja je nekoliko podobna stari Star Control le da bo igra zapletenejša. Treba bo združiti svobodne svetove v novo Alianso ki bi se lahko postavila po robu drugim cesarstvom. Z ladjo boste morali trgovati iskati nove rase graditi ladje se bojevati in seveda "pogumno iti tja kamor se nihče ni šel." Iron Seed je bil v pripravi štiri leta osnutek pa je obsegal 250 strani. Če je bilo to dovolj za kvalitetno igro bomo videli pomladi.

## Theme Hospital

Bullfrogove šefe je očitno prijetno presenetil velik uspeh ki ga je požel Theme Park zato so se odločili da bodo železo kovali dokler je še naprej zelo vroče. Za



letos napovedujejo najmanj pet novih projektov prvi pa bo trgovine ugledal Theme Hospital kjer se bo bojišče iz luna parka preselilo v bolnišnico na koncu mesta. Sliši se zelo privlačno.

## Novi simulatorji letenja

Poleg FS 5.1 in novih scenarijev Flight Unlimited in Falcona 4.0 ljubitelji PC letalstva nestrpno pričakujemo še nekaj novih naslovov. Prvi bo po informacijah iz Oceana konec četrtletja priletel TFX 2 Eu-



rofighter bo zopet na nebu glavni aduti pa bodo lepa zanimiva in relativno realistična pokrajina ki bo (upamo) bitro brzela pod letali izboljšane eksplozije in Wingman.

Manija pomorskega letalstva se nadaljuje. V bitko se je vključil tudi Rowan Software (Dawn Patrol Overlord) s svojim Navy Strike. Kot pilot palubnega lovca



boste prestrezali vojaška in sumljiva civilna letala ter napadali cilje po Bližnjem Vzhodu, in to že letos spomladi.

Čisto drugačni cilji pa vas bodo vodili v drugem simulatorju ki raste pri Rowanu. Ime mu bo Air Power in v njem bomo leteli v nadvse nenavadnih letaln



ih strojih. Nekateri med njimi bodo čisto pravi prototipi. Zgodba bo v družini simulatorjev prava in osvežujoča novost. v izmišljenem ruskem cesarstvu se bomo štirje bogati plemiči medsebojno ravsali za cesarsko krono. Igra bo mešanica letenja in strategije kar že diši po uspehu.

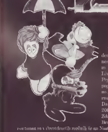
Tudi Psygnosis jaha po nebu. V Combat Air Patrol ki je pred časom že izšel za amigo bomo mešali štrene komu drugemu kot samemu Sadamu H. iz Iraka. Nad vroči arabski pesek bomo poleteli z F 14 in F 18 v začetku marca. Za letošnjo sezono se torej obeta tako vroče letenje da so mi na uredništvu obljubili Thrustmasterjev F16 Flight Control System (FLCS) kopijo prave pilotske palice z F-16 poseben ergonomičen kavč in na hektolitre osvežilne pijače.

## Nintendo Virtual Boy

Čas! dragih čelad za navidezno resničnost mineva. Tako vsaj mislijo v deželi vzhajajočega sonca, kjer je korenine pognala korporacija Nintendo. Nintendaši so pred kratkim predstavili nov dosežek, ki naj bi izpodrinil starosto igralnih konzol Game Boya. Virtual Boy kot je novincu ime je pol kilograma težka 32 bitna konzola sestavljena iz dveh delov ki sta postavljena na skupni podstavek. zaslona in krmiljenja. Zaslon je v bistvu sestavljen iz dveh manjših zaslončkov ki dajeta občutek tridimenzionalnosti in sta pa po stari nintendovski navadi enobarvna rdeča. Korak naprej je naredila krmilna konzola na kateri se sedaj nahajata dva kontrolna križa eden za prostorsko in drugi za ravninsko premikanje ter dva gumba. Na spodnji strani zaslona je odprtina v katero se bo vstavljalo igralne module. Očitno je Virtual Boy namenjen samostojni uporabi in ne povezavi z drugimi računalniki. Vsa mašinerija naj bi se po ideji proizvajalca postavila na mizo na kateri naj bi slonel igralec in buljil v zaslon. Ker to očitno ni najboljša ideja je v razvoju tudi nosilec ki bi si ga igralec lahko opral na rame in s katerim bi se lahko nemoteno gibal. Poleg železnine sta bili predstavljeni prototipi klasičnih iger kot sta Mario Bros in Space Pinball. Prodaja naj bi se začela čez kakšen mesec na Japonskem odvisno od uspeha pa bi se Virtual Boy lahko pojavil tudi na ameriškem in pozneje evropskem tržišču. Okvirna cena naj bi bila 25 000 tolarjev vsaka igra pa še dodatnih 7 000 SIT.

Kljub navdušenju ki so ga pokazali avtorji bo boj za tržišče težak saj Virtual Boyu kot mlinski kamen okrog vratu visi ena sama barva prikazovalnika.

DALIBOR M. JOVANOVIĆ






## Korak Pred Ostalimi

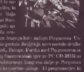
Prejšnje leto je minilo deset let, kar sta dva zanesenjaka, Jonathan Ellis in Ian Hetherington, v Liverpoolu ustanovila Psygnosis. Svojo malo popoldansko obrt sta obilno zalivala in Psygnosis je rastel in rastel pod nebo. Danes prehranjuje prek 200 žena in mož v Združenih Državah, Veliki Britaniji in Evropi. Svoj rastman so v devetdesetih razširili še na Nintendove, Segine in 3DO konzole, PC CD-ROM in celo na muzejske Commodore CD32. (Kdor je ... leta 1975 naj konzultira strokovno literaturo in se opozori ... računalniških)

Psygnosisovi šefi so relativno zgodaj z ... možnosti velikega zaslužka na področju računalniške zabave, saj so takoj po rojstvu Atarija ST in Commodore Amige, objavili kar nekaj iger, med njimi Brattacas, Obitus in legendarno trilogijo Shadow of the Beast, ki je lastnike omenjenih računalnikov razveseljevala z dobro grafiko, zvokom in igralnostjo. Sredi zime 1991, natančneje 14. februarja, je računalniški svet naprej pretresen zaspal, v ... ki je nastala, je ... trojčke (eden od njih je danes že predsednik večje politične stranke, za drugima dvema pa se je, na žalost, vsaka sled izgubila) ... pa se je razleglo neznansko navdušenje. Na disketah so se namreč pojavili - Lemmingsi. Vse računalničarje, razen tistih, ki so še danes ... Lemmingsi za vedno začarali. Le kmalu se niso priljubili s svojim patološkim veseljem za neskončnimi ... Ko sem enemu od malih cepetavčkov ukazal samomorilsko ... je




bil ... ki je ... spremljala dogajanje na ekranu ... v ... jok.

Lemmingsi so prodali v ogromnih količinah, izdali še dve nadaljevanji in Psygnosis je poletel proti zvezdam. Njihov uspeh je bil spomladi 1993 kronan z Nagrado za izvozne dosežke (Queen's Award for Export Achievement), ki jo podelil ministrski predsednik John Major. Do takrat te nagrade še ni dobila nobena družba, ki se ukvarja z industrijo zabave. Maja istega leta si je japonski gigant Sony zaželel udrezati svoj kos pogače na tržišču računalniških iger. Za svojega partnerja si je izbral, koga drugega kot - našega Psygnosisa. Ustanovitelja, Ian in Jonathan sta postala direktorja novo nastale družbe Sony Electronic Publishing Ltd., Europe. Poroka med Psygnosisom in Sonyjem je ... nekaj fenomenalnih iger za PC CD-ROM in PlayStation ... Od združitvenega kongresa dalje je Psygnosis ... delal ... za posebne naloge - 13 programerjev, ki ne počno ... kot da ustvarjajo igre za CD format. Seveda je takšno početje ... prvo ... -Microcosm in njegov mnogo uspešnejši brat ... naslov Scavenger.




4) Vozniga za ultra navdušeno konzolo PlayStation je po besedah ... - tako dobra, da se mora človek kar odpočiti od navdušenja. Psygnosis si je izbral dobrega konja, ga pridno osedlal in počasi jaha proti prihodnosti. Napovedi za letošnjo igralno sezono so vsi kot ugodne: pustolovščina Discworld, She Queen, Death Machine, Combat Air Patrol za PC, Damocles, Pyro Tirnanog in (Doom 2 za Okna, pazi se!) Lemmings for Windows. Pa še marsikaj drugega letos!



## Nagradna Igra

Draga deca! Rešite te tri peresno lahke naloge in sivino tihega zimskega popoldneva bodo trem srečnežem obarvale naslednje CD plošče za PC, darilo Psygnosisa, megašpil *Novastorm*, krvava srhljivka *Ecstatica* in nesmrtni *All new Worlds of Lemmings*!

*1. Psygnosis so spočeli v ... angleškem mestu. Prepričani smo, da ste vsi že slišali, ne samo ... ali ... obstaja? In če obstaja, mora imeti ... Ti imate nekaj predlogov, pa se odločite sami, saj ste pismeni. Torej, Psygnosisovo domače mesto je:*

a. Bačka Palanka
b. Kuzlsdorf
c. Liverpool

*2. Prvi hit iz tovarne Psygnosis je:*

a. Kwakallapapa, vendar o tem še teče ... obširne razprave, saj je dotični špil bil napisan že davnega leta 1985 za ... Texas Instruments TX-30
b. Sonjo se ... da so to Lemmingsi. Je to res?
c. Mislite, Tisti hit Iz nove gorice, Ma Olaja Ste Se Spet Spravili Na Nas Primorce! (ma zakaj pišeš ... velikimi ...)

*3. Psygnosis se je pred dvema letoma ... zredil. Poročili so se z eno ... na Japonskem, ki je znana tudi po ... in še celem kupu zabavne elektronike. No, kako je ime tej velekorporaciji (če ne občino, kot se nam je zapomnilo)?*

a. Nishizawa Kurokawa Corporation
b. Suzuki Sasamoto Games Int'l
c. Sony in nič drugače.

PETRIČ ALEŠ

# MORTAL KOMBAT II

## Zakaj vsi nad njim izgubljajo glavo?

Pri pisanju tekstov se nam ubogim avtorjem često zastavlja neizbežno vprašanje: kako za vraga začeti z opisom? O.K., opravljeno, gremo naprej. (Ne ne, tako zlahka se pa ne boš izmazal. Od zdaj boš pomival diskete! - op ur.) PC še do nedavnega skoraj ni imel pametnih borilnih iger, kakršne smo lahko že od vekomaj igrali na amigi. Potem so prišli neki Street Fighterji, pa Street Fighterji II Turbo Super Diesel Neosvinčeni in podobni. Toda šele Mortal Kombat je zares napravil revolucijo. Mulci so lahko z njim praktično preizkusili vse domišljijske prijeme, preden so jih izvedli na nič hudega sluteči sošolcih ali bivših ljubljenih. Prestrašeni in ostareli starši so se sicer nekaj vsajali nad obveznim trganjem glave in hrbtenice ali ... Toda saj pa oni vedo ... bilo. Prebris... gi dobrega ... kot ... je ... ao ... an



Baraka izvaja posebno udarec: blade fury

priložnost. Tokrat naj bi ... potekal na oni strani v tako imenovanem Outworldu, kjer naj bi zmagovalec v boju s samim Shao Khanom srečal gotovo smrt. Dobro, toliko o scenariju, smo napisali le, da ... iz Acclaima ne bi potegnili ... in ker pač nimamo drugega početi kot moriti naše bralce.

Zdaj pa akcija! MK2 v disketni verziji zasede 20 MB trdega diska, namestitev pa ... tek...




Dobesedni uppercut.



... ba ... in ... lo ... priporočljiva ... drugače boste kmalu vozili ... invalidskem vozi... nastavitveni meni se ... no vrnete s ... ga želite zapustiti, ... pritisnite F1 za ... ali F2 za dva igralca. Zopet ... bira enega izmed dvanajst odpisanih, med katerimi ... kateri borci dobri in drugi (večina) seveda hudobni. Osebno se najraje borim z Liu Kangom, menihom in mojstrom Shaolin stila, dasiravno je njegov stav identičen Sankukaiu. Med bojem zavija kot Bruce Lee, spušča fireball in ima odličen udarec z nogo v letu (tobi mae geri). Večina je starih znancev, kot naprimer Shang Tsung, ki lahko spremioja obliko v podobo katerega koli borca in s tem pridobi tudi njegove posebne udarce. Sestri dvojčici, ki sploh nista dvojčici, ampak je ena klon druge (katera katere sem pozabil), imata odlične udarce z letečo

Sedaj je prišel MK2 in po igranju boste s tipkovnice in prstov zopet morali brisati kri. Scenarija sicer nihče ne potrebuje, saj gre za klasiko "kdo bo komu odtrgal glavo", toda avtorji so ga vseeno napisali. Takole je: Tsung in Goro (štiri roke, grd kot smrtni greh z modgani velikosti lešnika) naj bi po planu velikega bossa na Zemlji pripravila Shaolin turnir. Potem ko je na turnirju zmagal napačen človek in mimogrede polomil še vse pajdaše Shang Tsunga, je sledil pri big bos-









...kurih nepredvidnosti izvleče ... o sodeluje tudi Škorpijon




...po kateri ... k prisegajo. Kot v prvem delu, ... projektilno orožje ... zamrzujejo, priklapljajo ... ktriko in ostalo. Nihče to... manir: eni pljuvajo kislino, drugi mečejo klobuke-britvice, spet tretji nekakšno plazmo, pa strelo, mobilne telefone ... meče, skrat... pride pod noge ali ... Zaključni udarci ... orišča do prizorišča ... d poolu zabriše v ... u pa vas nabije na špice ... Obvezni so tudi friendship in babality ... klik pa ima poleg vseh naštetih še najmanj ... bne udarce, s katerimi sovražnika do... polovi. Čisto naravno je praženje in sezsezanje ... pol, ali pa le odtrobljenje glave ter odtrganje rok. Tovrstni udarci se popolnoma različni pri vsakem liku, klasični repertoar "pravih" udarcev pa je pri vseh enak. Pravih zato, ker gre za običajne udarce, ki posnemajo prave borilne veščine, zlasti karate, kung-fu, pri metih judo in mestoma celo tae kwon do.

## Udarec ci le kmečki kraše

Računalniški nasprotniki pogosto uporabljajo tsuki dčodan ali čudan (udarec z roko v glavo ali plek-sus), ki ga je treba takoj blokirati, če nočete izgubiti vseh ... rob. Izredno učinkoviti so udarci z nogo, posebej urav... (z nogo v glavo z ... age barai) pa pobere ... tredno ... zenega ... tu bil ... je dober ... nogo v glavo (jako ... ko v kombinacijo ... mogeri ali katere ... ki jih meče vaš lik ... počepa v k... (ni korateci sicer ... vendar doseže namen ... je uppercut iz počepa ... vas lahko nasprotnik iz takega položaja odlično prime in zabije po tleh. Obstaja tudi vrsta udarcev, ... zopet različni od lika do lika ... pa so le iz neposredne ... bližine. ...







Tolni mavgeri.

naprimer udarec s kolenom v genitalije (kingeri) in preprost ... ki empi uchi (s komolcem po bradi in gobji), ki ... o shenklji možgane. Iz bližine se izvajajo tudi vsi meti ter seveda moj najljubši udarec, ki ga izvaja Rayden. S high kickom bo iz neposredne bližine izvedel uramawashi (v loku s stopalom v stran glave), ki deluje skoraj tako kot megaklofuta.




Daini ob polni luni za višanje inteligentnega količnika.

Turnir in vsa pravila (jih ni) tekmovanj gotovo že poznate iz MK1, zato vam s tem ne bom najedal. Gre za standardni dve zmagi, preden pa se dokopljete do vrha, morate opraviti z vsemi dvanajstimi nasprotniki, vključno s samim sabo (?). Kriteriji borbe se na vrhu gore, ki predstavlja turnir in po kateri se vzpenjate, radikalno zaostrijo. Ne glede na to, kako ste nalomili prvih dvanajst, vas bo kolega s štirimi rokami stepel kot smetano. Ko sem naprimer že mislil, da sem najmanj car, ker sem polomil vse s štiriindvajsetimi zmagami, me je v roke dobil debeli buhtelj. Metal me je po areni, da je bobnelo in skakal po meni, kot bi bil polpet. V dvajsetih sekundah sem bil tako mrtev, kot je bolelo.

Poleg dvanajstih običajnih nasprotnikov so v MK2 tudi trije skriti liki, do katerih se lahko dokopljete le ... jeti ... nekako ... je... vedno spodaj. Takoj ko se p... dol in stran. Noob Saibot ... z desne proti levi je skoraj nevidn..., zato je boj z njim prava pokora. ... sploh spoznali, morate najprej zm... v petindvajsetih borbah zapored, ... da je zadnja nasproti drugemu igralcu. Preprosto kajne? Recept za boj z Jadeom (tisti vprašaj pod vrhom gore) je še preprostejši. Najprej se ... ate prebiti do enajstega ... ca, torej tistega pod vprašajem. V ... rundi ga morate premagati izključno z ... nizko energi... udarca. Nato se ... na skriti stopnji spopadli z Jadeom.

... igranje Mortal Kombata 2 je zares nekaj posebnega. Enako zabavno se je pretepati v dvoje ali pa demolirati računalniške nasprotnike. Animacija gibanja je mehka, vsi udarci pa so jasni in tehnično odlični. Za vzdušje skrbi tudi kup temačnih stopenj in orientalska glasbena podlaga, ki jo nepresteno prekinjajo kriki agonije. Krvi je spet kot v klavnici in okrutnost je rutina. Realnost je sicer malce nategnjena, saj v resničnem življenju tsuki v glavo ... porine nos v lobanjo in takoj povzroči smrt. Toda koga pa brigajo malenkosti, tudi samuraji so na turnirjih umirali.

| | |
|---|---|
| Format | PC, PC CD-ROM (386, 4 MB), Amiga, konz. |
| Zvrst | borilna igra |
| Založnik | Acclaim |
| SKUPAJ | 92 |
| Grafika 85 · Glasba 87 · Igralnost 92 | |

ROBERT KLEP

# Oldtimer

## Stoenka d.o.o. (Rja, ljubezen moja)

Vsak avtomobilistični zanesenjak prisega na področju proizvodnje avtomobilov na določeno državo. Nekateri na vseč italijani, drugim francozi, tretjim japonci. Verjetno pa bi se našli tudi takšni, ki prisegajo na nemce. To nas ne preseneča. VW in Opel sta po količini prodanih vozil v svetovnem vrhu. Mercedes je pojem za luksuz, BMW za kvaliteto, Porsche za



hitrost. Audi pa s svojim aluminijastim A8 pobira nagrade za naj-inovacijo. Avstrijski programerji iz ekipe Max Design so se zato oprijeli znamenitega reka našega velikega poeta (gla va muj): le čevlje sodi naj kopitar, ter lansirali na trg strateško igro, v kateri si morate odrezati svoj kos potice na neizprosnem avtomobilističnem trgu.

Svojo kariero lahko pričnete v Franciji, Nemčiji, Angliji, Italiji ali Avstriji. Vsota denarja, s katero začnete, ni takšna, da bi jokali od sreče, zato je sprehod do bankirja slej kot prej nujno potreben. Kdaj to storiti, pa je precej nejasno. Če najamete kredit že na samem začetku, morate potem brez potrebe nekaj mesecev odplačevati obresti (ki so vse prej kot ugodne), če beračite pred linico s samo nekaj dolarji v žepu, pa ne morete dobiti dovolj denarja za vaše potrebe, pa še obresti so višje.

Popolnoma vseeno je, če se vaše podjetje imenuje Romunija express V12 ali pa Polonez & Co d.o.o., saj ne morete

N[illegible] strat, ki je zelo pomembna, je klik na zemljevi[illegible] samo po sebi, ampak vse, kar vam je dos[illegible] zemljevida lahko svoje proizvode u[illegible] in določate njih ceno. Prodajo lahko [illegible] in druge države. Priporočljivo je odp[illegible] ko že kar na začetku. Na zemljevidu lahko [illegible] že je pred vami združena Evropa! Vaši avtom[illegible] ne prodajajo sami od sebe, zato je potreb[illegible] v časopisih, udeležba na sejmih ali pa kak[illegible] burekdžinici. Da bodo kupci še bolj pop[illegible] nakupa, jim ponudite kakšen popust. Stor[illegible], da boste to storili, saj od začetka ne [illegible] aškov proizvodnje. Ni namreč nujno, da [illegible] odkupovali avtomobile po ceni, ki ste jo [illegible] lja predvsem za tiste, ki odkupujejo na veliko.

[illegible] tisti, ki bolj ali manj zanemarjajo celotno igro. [illegible] ukrotiti? Najlažje je znižati plače zaposlenim. To [illegible] a svojo mejo, saj delavci ne bodo delali za pi[illegible] po 60 ur na teden. Tudi dobavitelji predstavljajo bre[illegible] saj radi zamujajo in tako vam lahko kakšen lep posel splava po vodi. Potrebno je torej investiranje v dodatno proizvodnjo sestavnih delov, novih modelov itd. Zato pa mora[illegible] zgraditi nove objekte, poiskati nove kupce, povečati reklamo itd. Pa še nekaj: odjemalci slej ko prej pričnejo sitnariti zaradi predolgih dobavnih rokov. Potrebno se bo torej povezati preko železnice. Zato morate zgraditi postajo, kjer avtomobile nakladate na vlak. Padete torej v začarani krog histeričnega klikanja po celotnem ekranu in prestrašenega gledanja na številko, ki prikazuje stanje v vaši blagajni. Tako sploh ne boste opazili, da ste kljub vsemu postali velik proizvajalec z bogato ponudbo avtomobilov.

Že bežen pogled na igro pove, da prihaja iz Maxovih logov, saj je grafika pravzaprav ista kot tista iz 1869 (to pomeni

ŠKERL PRIMOŽ

# ZEPHYR

## Kruha in nevidezne resničnosti!

Statistika je splošno priznana veda za obdelavo velikih in manj velikih količin podatkov na način, ki ni povsem jasen niti tistim, ki so jo izmislili. Tipičen primer: en dan jemo meso, drug dan omako, statistično pa oba dneva golaž. Enaka pravila veljajo za računalniške igre: nekaj je dobrih, mnogo slabih, v povprečju pa so prebavljive. Tega pa ne bi mogli trditi za Zephyr, novopečenca v hiši New World Computing, ki naj bi bil celo po navedbah avtorjev nekaj posebnega. Le-ti seveda ne omenjajo, v kakšnem smislu posebno.

No, kaj, začetek je impresiven. Čudovite animacije borb med bladerunnerjevskimi nebotičniki, pod morsko gladino in v asteroidnem pasu prikličejo človeku v usta okus po pečenki, ki pa ga po prvih trenutkih igre nadomesti okus zažganega mesa in postane Radenska. Igra je, milo rečeno, nevredna plastike za izdelavo CD-ja. Da pa ne bom neutemeljeno pljuval vsevprek, je treba začeti na začetku. Ideja je stara: v letu 2xxx vladajo



vesoljni korporacije, ki bi dale vse za nove planete, na katerih bi lahko kopale rudo ali prodajale svoje proizvode. Da pa energije ne bi tratili z nepotrebnimi vojnami, so si gigati izmislili nov način premagovanja konkurence: z dirkanjem. Na planet, kjer se podeljuje koncesija, vsaka korporacija pošlje svoj tank, ki je do zob oborožen z raketami, oklepom, motorjem in energijo. Cilj je seveda onesposobiti čim več nasprotnikov in v danem času preleteti (tank namreč leti) nekaj krogov. Na prvi pogled je zadeva podobna Doomu, vendar premikanje tanka izda mnogo manj detajlov in zeeelooo počasno izvedbo. S tankom se je treba voziti (oz. leteti) po nekakšnih labirintih (48 jih je), ki so na vsakem od osmih planetov so zapisali v trasi delih, kjer so razmeščeni lebdeči prometni znaki, ki do

takoj pričeti s proizvodnjo športnih avtomobilov za petičneže. Najprej bo potrebno izdelati kakšno igračko, s katero se upokojenci vozijo na sindikalne izlete v bližnjo gostil-



no. Karakteristike takšnega avtomobila so naslednje: 1 cilinder, 5 konjskih moči, 1 prestava, o strehi pa niti govora.

Najprej postavite proizvodno halo. Te se močno razlikujejo, saj v najmanjših lahko opravljate samo eno dejavnost, največje pa so združene s skladišči. Zgraditi morate še raziskovalno enoto, kjer inženirji snujejo prototipe in posamezne dele. Ker je vsak začetek prav zares beden, morate vse sestavne dele, torej motor, podvozje in karoserijo najprej kupovati od drugih proizvajalcev. Iz teh delov oblikujte prototip in ga kopici začnite proizvajati, saj vas stroški nenamiljeno tolčejo, upniki pa postajajo nervozni. Za vsa ta opravila je seveda treba najeti delavce. To in ostale vitalne stvari urejate iz vašega centra, ki zacuda ze stoji. Tisti, ki imate radi ekonomiko in statistiko, boste navdušeni. Grafi, številke, prikaz premoženja, vaše obveznosti, lestvica najboljših proizvajalcev, izkaz stanja, razmerja med stroški in donosi, sklenjeni posli, vse to in še več vam je tukaj dostopno.

presneto dobra). Glasba je prijetna, kot nalašč ustvarjena za trenutke nervoze. Za splošno izobrazbo in dobro voljo pa lahko pogledate v predal vaše pisarne mize, kjer so slike treh golih deklet. Kadar vam igre nikakor ne uspe zagnati, lahko mirne volje uporabite pištolo, ki je v enem od predalov in prebarvate stene v pisarni. Igro vam toplo priporočam, saj se boste vanjo hitro vživeli, obvezno pa [illegible] minimalno predznanje nemščine, saj ne boste imeli časa vedno buljiti v slovar. Skratka, nadenite si kravato, pripravite ak-tovko, odigrajte eno partijo Oldtimerja, potem pa se dobimo pred TAMom (Maribor Tezno avtobus št. 1), da jim povemo kako in kaj se dela.



| | |
|---|---|
| format | Amiga, PC, PC CD ROM (386, 4MB) |
| zvrst | strateška igra |
| založnik | Max Design |
| SKUPAJ | 75 |
| ✂ 80 | 𝄞 75 / 72 |



Zephyr ima samo dve dobri lastnosti: podporo virtualne čelade in odlično 16 bitno glasbo. Za pivo sicer nisem ravno prepričan, da se bo v naših krajih obilno uporabljala, glasba pa resnično daje dober občutek. Popolnoma nejasna mi je tudi zahteva po 486ki (priporočljiv pa Pentium...). Sicer v navodilih nekaj mnenijo umetni inteligenci, ki naj bi vodila nasprotnike in dogajanje v realnem času, torej neodvisno od vašega onegavljenja, ampak igra je tehnično tu (enotna Dooma in čisto lepo teče tudi na 386ki. Mogoče pa je igro sponzoriral Intel! Kdo bi vedel... Moj nasvet: igrajte Heretic.

Ps: Poleg 486 zahteva Zephyr tudi 8MB RAM (tudi programerji niso več tisto, kar so nekoč bili...)

datne orožja in podobna sranja, ki je odvisna od tega, kateri korporaciji pripadate. Potrudili se niso niti toliko, da bi se tanki med seboj razlikovali. Tako se moramo omejiti na barvanje v korporacijskih barvah.



| | |
|---|---|
| format | PC CD-ROM (486, 8MB) |
| zvrst | urbana simulacija |
| založnik | New World Computing |
| SKUPAJ | 54 |
| ✂ 60 | 𝄞 85 / 55 |

# THE BIG RED ADVENTURE

## PUSTOLOVŠČINA PO GNILEM KAPI-SOLIZMU

V decembrskem Megazinu smo veliko rdečo pustolovščino že omenili vendar pa o njej takrat še nismo vedeli prav veliko. Tokrat je zadeva malček drugačna saj smo v uredništvo prejeli ducat vakumsko pakiranih disket pobarvanih s kričečo rdečo barvo in za nameček začinjenih še z rdečo zvezdo. Poleg navodil za inštalacijo in reklame za CD-ROM verzijo taiste igre pa je ponosnim lastnikom v poklon ponujen tudi beležnica v obliki partijske izkaznice.



Spominki s poti po svetu: Ajflov stolp, piramida iz Raza, zavite indijanske sekire, kletka iz Albanike ...



Prebrali ste prav. Disketna verzija je na 12 disketah, na disku zasede skoraj šestdeset (!!!) megabajtov in se namešča (na 486/66/DX2) več kot dve uri. Ampak navdušeni pustolovci bodo očistili z diska vso nesnago ali kupili malo srebrno ploščo in nato odigrali lično izdelano za devico. Ne boste verjeli, ampak igro so napisali in narisali naši zahodni sosedje, ki sicer slovijo predvsem po odlični kuhinji (testenine, sladoledi...) in medsebojnem pobijanju na nogometnih tekmah. Glede na to da so zahodnjaki svoj dolg svetu že odplačali, prav tako Madžari (Reunion) in Hrvati (Football Glory) čakamo zdaj samo še na Avstrijce in Slovence!

Druga (obrvnejša) prijemalna predstavnica ruske mafije

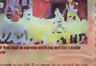


Zgodba se odigra v Rusiji takoj po propadu velike komunistične trdnjave torej Sovjetske zveze. V Rusiji se dogajajo reči, o katerih se ljudem prej še sanjalo ni. Kapitalizem grobo vdira v dosedaj praktično nedolžno socialistično gospodarstvo in posega v vsakdanje življenje kučmarjev. Na Rdečem trgu nastopajo Rolling Soviets, navdušene množice se nacejajo vodka cole, Tolstojev War & Peacemaker je spet v ponatisu, McRomanov ponuja najslajše sendviče, najboljša pa sta seveda Czar Burger in Jurassic Pork.



"Kakšno življenje pa je to?" se sprašujejo pristaši komunizma, si popravljajo čine na rokavih olivno zelenih uniform in čisto slučajno preslišijo odgovor množice "Odlično!" Treba bo torej nekaj ukreniti (za začetek sprogramirajo intro) in ne le posedati za mizami. Orožje v roke in v bran svoje države edino poštene ureditve, svojega najljubšega predsednika in dobre plače.

Medtem ameriški turisti tacajo po moskovskih najprestižnejših muzejih in vodiča morijo s katastrofalno neumnimi vprašanji. Doug (prepoznate ga po črki D v imenu in na majici) bo igro začel v hotelski sobi. Potem seveda, ko se vrne iz prej omenjenega muzeja. Zaenkrat ne boste zvedeli ali je fantič le tako zelo izobražen ali pa je tako nezaslišano zelo pohlepen. V vsakem primeru pa se hoče dokopati do zlate krone, ki leži v vitrini zdaj že dvakrat omenjenega muzeja. Doug Nuts je mojster tehnike, svoje sposobnosti pa včasih izkorišča v kriminalne namene, kar v uredništvu seveda ostro obsojamo. Ker vam ne nameravam izdati ultimativna rešitve (to ne izvira iz moje vsiljivosti, ne hudobije, ampak iz ... iz ... ) kh kh, navedel je to vse kar vam bo povedal o ... osebi in njenih namenih. Ampak to sploh ni edina oseba v igri. Na vaši dolgi poti vas bo v [illegible]



Mr. Dino Fagoli se odpravlja vnovčit svoj certifikat v državi ...

poznate jo po črki D v imenu in velikih Dojkah pod majico). Donna Fattale je izredno spremenljiva osebnost, ki večno preskuša svoje spretnosti v prekrivanju svoje mladosti, slednje pa pravzaprav nima nobene veze z njenim značajem, ki se spreminja nekako z vremenom. Bodybilder Dino Fagoli je zadnji član prikupnega tria (prepoznate ga po črki D v imenu in majici brez rokavov). Po poreklu Italijan, sicer pa bivši bokser, po čemer lahko sodimo o njegovem inteligenčnem količniku. Ravno zaradi problemov pri seštevanju enomestnih števil se vedno znova lovi v pasti prevarantov. Na vas je torej, da jih s pomočjo petih ikon (pokličete jih z desnim gumbom na miški) pripeljete skozi pet epizod in tako končate, preden za kar ste odšteli določeno vsoto denarja in se kliče igra.

Poleg več kot petdeset karakterjev in nekaj čez 100 ročno narisanih lokacij v najvišji resoluciji vas čaka tudi zajeten kup zvočnih efektov in ure in ure zabave ob humornih dialogih. Motec je edino zvok, ki ni prav dodelan, hkrati pa si lahko v setupu izberete še AdLib in SoundBlaster zvočni kartice, medtem ko program spozna več grafičnih kart, kot so jih sploh naredili. Ko stopate naokoli, se nove lokacije nalagajo zanemarljivo malo časa, kar pa sploh ni več zanemarljivo, ampak pohvalno. Igra je visoko oceno za igralnost dobila zaradi obilice humorja v tekstu in prikupno narisanih lokacij. Prav zaradi teh kvalitet pa lahko mirno rečemo, da je veliki Larry Laffer ... dobil konkurenco.



| | |
|---|---|
| Format | PC, CD ROM (386, 4 MB) |
| Zvrst | pustolovščina |
| Založnik | Core Design |
| SKUPAJ | 83 |

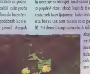
| | | |
|---|---|---|
| 81 | 61 | 85 |

# Formula Doom

# DESCENT

Zgodba, ki je scenarij za Descent, je taka, kot bi jo krava žvečila. Vsa zmečkana, neštetokrat prebavljena in ravno tolikokrat reciklirana in obujena v ponovno življenje. Uf, zaloge rudnin na rodni Zemlji so že zdavnaj pošle. Zemljani pa smo neuničljiva rasa, zato smo malo skočili do Plutona in ga prevrtali skoz in počez. Ker pa to ni eden tistih prijaznih planetov, so lastniki rudnikov "zaposlili" celo gručo robotov. Na Plutonu so svoje vsakdanje strojno olje tako služili: banda kopačev, luknjačev, dvigačev, težkih nakladačev, minopolagačev in še nekaj podobnih kovinskih zadev, za obrambo pa naj bi skrbela mala vojska (robotska, jasno). Ampak (pazite, na tem mestu sledi dramatični zaplet) na Plutonu se dogaja nekaj čudnega. Neznana sila je prevzela kontrolo nad poslušno robotsko rajo, jo oborožila in nahujskala proti gospodarjem. Ker šefi na Zemlji nimajo posluha za revolucije, še posebej robotske, pokličejo koga? Čičolino? Ne! Švarceneggerja? Ma kaki, ta je na porodniškem dopustu. Alexandra di Hropota? A se hecate, on popravlja Okna, potem ko mu jih je uspelo pahniti na rob živčnega zloma. Urednika za igre? Niti slučajno, ta je zaposlen s cenzuriranjem člankov. Prišepnil vam bom, koga, čeprav tvegam, da mi bo na glavo padel klavir, ravno ko bom zapuščal uredništvo, ali pa da me bo zamaskiran neznanec nekoč povozil v kaki temni ulici: *tebe bučelo!* Izraelci (ti imajo izkušnje) dobavijo predelano protipožarno lebdilo (mešanec med letalom in lokomotivo), na katerega lahko montiraš cele grozde najstrašnejših sredstev za derobotizacijo rudnikov: laserji vseh vrst, od oranžnih do modrih, od dvostrelnih do kvadrostrelnih, mine, težko strojnico, rakete in podobne edukativne pripomočke. Rezervne dele, energijo, ščite in take reči je možno po mili volji (dokler je na barki kaj prostora) nabirati kar po rudniških jaških. Ko si enkrat noter, svoje lebdilo krmiliš po vseh oseh, tudi po nagibu. Lahko se tudi izmikaš vstran, da ne pokasiraš ravno vseh udarcev. Jaški so nadvse domiselno narejeni, potekajo v vse smeri, včasih se kakšen odcepi tako, da izgubiš občutek, kje je zgoraj, kje pa spodaj, dokler ne trčiš ob nekaj, za kar si pripravljen priseči, da so tla, v resnici pa je strop. Hodniki so bolj poredkoma navadni, večinoma so nenormalnih oblik in se občasno razširijo v večje sobane.

Tvoj cilj je enostaven: prešnofati je treba cel rudnik, skurit vse uporniške, rešiti lepe princeske (v resnici je to par telebanov v modnih oblekah, ki čepijo v celicah, mahajo z rokicami kot opice in se ladrajo za talce), demolirati reaktor in pobegniti skozi edini izhod, ki pa je na srečo čisto blizu dotičnega reaktorja. Ko sesuješ ta isti reaktor (ki je mimogrede samoobrambno nastrojen in bruha vate rdeče kroglice, ki so slabe za počutje in nevarne za zdravje), imaš samo petinštirideset zelenih slonov, pardon, sekund časa, da jo popihaš skozi izhod, kajti če ti to ne uspe... baj, baj, bejbi. Med določenimi prekati so vrata treh barv (jojmene, kako izvirno!), ki jih lahko odpreš le z magnetskim ključem iste barve (na tem mestu sem padel v nezavest, kajti česa takega pa še nismo videli). Pri demoliranju sovražnih robotov naj te vodi ostro oko in dejstvo, da večji kupi skupaj zašvasane kovine zahtevajo močnejše udarce: ne žgečkaj torej največjega med njimi s svinčnimi laserskimi žarki, ki so dobri kvečjemu za kak CD ROM, udari po njem z raketami, topovi in bogme tudi s psovkami, bicami in, če to ne pomaga, zrecitiraj kak soliden sonet Največjega med Pesniki.



... konzerva graha

Descent (spusti se ponaša s podobno igralnostjo kot Doom in dobro glasbeno podlago techno tipa. Po rudniških prostorih divjate kot Šumaher. Zvočna podoba bi lahko bila malo bogatejša, razen pjuuu, pjuuu laserjev in "trrtrrtrrr trrtrrr" hitrostrelnih topov, "grrr wghouuuooo" krikov degeneriranih robotov in "boing, boing" udarcev ob steno ni slišati kakih drugih presunljivih zvokov. Na srečo pa je glasba res dobra (če imaš 1000W zvočnike, si največja faca v ulici). V veliko pomoč je odličen 3D zemljevid, ki ga lahko po mili volji rotiraš in si ogledaš, kam neki vodijo vsi ti jaški. Za rešene talce in sesute robote dobiš FIS točke in če si res dober, lahko poleg svojega rezultata pustiš sporočilo drugim igralcem (Descent se da pustiti premamiti tudi na mrežo), na primer: jast sem najbltabolši ali pa Miki ljubim te ali pa jast sem Antaču. Priporočam.



kradi stara kruge



malo dadaističen poeem

Dalibor M. Jovanović

| | |
|---|---|
| Format | PC, PC CD-ROM (386, 4 MB) |
| Zvrst | akcijska simulacija |
| Založnik | Interplay |
| SKUPAJ | 85 |

Grafika: 80 · Zvok: 78 · Igralnost: 89

# HAMMER OF THE GODS

## KLADIVO PO BOŽJE

Zakaj ne bi končno enkrat spravili v promet tudi kakšne domače legende? (Ej, Damjan?) Kaj menite o strateški igri z naslovom "Kekec in teta Pehta proti hordam Bedancev" ali pa pretepaška igra "Golden Kij&Mesarica III: Martin Krpan and his mighty morphin kobilica", kaj pa pustolovščina "Deseti brat in pojoča kranjska klobasa"? Če lahko Skandinavcem vsaj na vsake pol leta uprizorijo kakšno legendo in to na CD-ROMu... Hočem klobaso in teto Pehto!

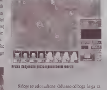
Kakorkoli že, zaenkrat bomo morali še naprej prežvekovati uvožene zgodbe, bodisi skandinavske, ameriške, kitajske, maisovske, afriške... who gives a... lo zdaj si, dragi bralec, poglej to kladivo božje. Nič drugega kot še ena skandinAUUUUUUUUU! Na nogo mi je padu!



Moži proti Sašlom... kje so žice?

A veste, da so nekoč v Skandinaviji, a že zelo dolgo tega, nekoč pred davnimi, davnimi časi živeli ljudje, ki so si na glave tlačili čelade, na te čelade pa so tlačili roge, in rogih pa so, kot kažejo najnovejša arheološka odkritja, sesali nogavice (a ste vedeli, veloe?) Imenovali so se Vikingi. Med drugim so imeli tudi zelo razgibano religiozno življenje, polno bogov in boginj, ki pa niso videli kaj se bi radi. Ne morete si predstavljati, koliko truda je bilo potrebnega, da so si pridobili naklonjenost vseh teh božjih sodrgov z bogom vseh bogov Odinom na čelu. Opraviti Odinovo najvišjo ... orsati

njegova desna roka – kladivo božje – Hammer of the Gods. To je cilj vsakega poštenega Vikinga, a zaenkrat nedosežen. Torej, postani pošten Viking in z opravljanjem raznih nalog zadovoljuj svoje nenasitne bogove!



Prava italijanska pizza s posebnim okusom

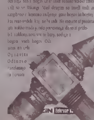
Naloge so zelo različne. Odvisno od boga, ki ga zadovoljujemo. Nekateri hočejo denar, drugi kri in razparane trebuhe, tretji spet kakšne brezvezne politične cilje, nekateri pa se zadovoljijo že kar s kakšno izmed naših bitkih bojev. Glavno je, da tak način igranja s postopnim doseganjem vmesnih ciljev pričara v sicer dokaj povprečni strateški igri pestro in napeto vzdušje, še posebej, če jo igramo proti človeškemu nasprotniku preko modema ali mreže. Večno se bojujejo štiri vikinška plemena: Ljudje, Škratje, Troli in Palčki. Če ni človeških nasprotnikov, ostale tri pač upravlja računalnik. Zmaga tisti, ki pokori ostale ali pa prvi postane božje kladivo.

Hammer of the Gods je v bistvu zelo klasična strategija osvajanja ozemelj, pogled od zgoraj, več vojaških enot, ki tepejo sovražnike, postavljanje trdnjav... vendar ne smemo pozabiti mnogih osvežilnih izboljšav, ki jih premore kladivo božje. Poleg osvajanja ozemlja moramo poskrbeti še za mesta, naselja, vasi... na osvojenih ozemljih graditi ceste, razporejati statično vojsko za obrambo osvojenega, širiti ofenzivne vojaške enote, načrtovati ekspedicije z ladjami po Severnem ledenem morju... in vmes nepretrgano misliti na to, kako bomo ugodili izbranemu bogu ali boginji. Škoda, da ne moremo hkrati opravljati več nalog. Da pa vse skupaj ne bi bilo prelahko, nas pri igranju omejujeta čas in denar. Čas teče po obratih oziroma po korakih. V vsakem obratu imajo vojaške enote določeno število premikov. Denar pa kar teče in teče.

Velik pomen v igri ima politika med štirimi rivali. Hinavska, grda in umazana, a dokler je po volji bogov, kar lepo pozabite na moralo. To je politika preživetja! Ko recimo napovemo ultimat trolski vojski in z grozljivimi podobami smrti na sto načinov v mislih živčno pričakujemo njihovo reakcijo... Prav ta politični razdelek igre se je EDI jevcem še posebej posrečil.

Verjetno veste, da so Vikingi priplulı v Ameriko pred Kolumbom. Gotovo pa ne veste, da so ti rogati čudaki takrat že poznali E-mail, ker so si morali njihovi vojskovodje ob koncu vsakega obrata pač pošiljati grozilna pisemca ipd. Sploh ne veste, kakšen je užitek pred porazom nemočnega sovražnika pošteno preplašiti ... Še posebej, če igrate prek modema. Ko se ... uresničijo in se zgodi spopad, se spet ... pred klasično sceno s sovražnikom na desni in našo vojsko na levi. Pokoljemo se lahko načrtno po korakih, ali pa stvar prepustimo usodi in računalniku ter bitko nemočno opazujemo. Ko opravimo določeno božjo nalogo, nas dotični bog ponavadi bogato obdaruje. Najboljša darila pa so magični uroki, s katerimi ubijanje dobi čisto nov smisel.

Hammer of The Gods je zelo privlačna strateška igra, a ne morem in ne morem razumeti, čemu CD-ROM, ko pa ni nobenih krvavih animiranih scen, nobenih zelo posebnih zvočnih efektov, skratka, za CD-ROMovska merila je igra pusta. Ni čudno, da zavzema samo okoli 1/10 (60Mb) CD diska. Še sreča, da se med igro vsake toliko časa pojavi kakšna resnično lepo narisana slika v vikinškem slogu in visoki ločljivosti.



| | |
|---|---|
| format | PC CD-ROM (386, 4MB) |
| zvrst | strateška igra |
| založnik | New World Computing / HDI |
| SKUPAJ | 78 |

73 · 70 · 83

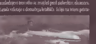
DALIBOR M. JOVANOVIĆ

# Air Havoc Controller

Postanite kontralor letenja in umrite od čira na želodcu!

Mogoče se še kdo spomni Tracona, simulatorja radarske kontrole letenja. Igra je zahtevala osnovna znanja kontrolorske frazeologije in procedur za vodenje letal po zračnem prostoru. Na srečo Tracon ni šel v prekomplicirane vode in vsak smrtnik, ki je prebral navodila, se je lahko poigraval z letali na radarskem ekranu. Osnovni ekran, koncept in cilj igre so v Air Havoc Controllerju na vso moč podobni tistim v Traconu.

"Tako torej, o tebi se širijo nepreverjene govorice, da si radarski kontrolor letenja. Mhm, vsedi se za radar in mi pokaži kaj znaš!" Potem lahko izbiraš med zahtevnostnimi stopnjami, ki imajo nadvse zanimive naslove: od polet neja uživanja do kontrolorske nočne more (ograbitve na desetine letal v zraku ...). Takoj za tem, pravzaprav že v naslednjem trenutku se znajdeš pred radarskim ekranom. Letala vzletajo z domačega letališča, želijo na istem prista-



ti ali pa se le kot nadležne muhe potikajo po tvojem sektorju in se vlačijo med navigacijskimi sredstvi. Nikar ne pozabi da je minimalna višinska razlika med dvema letaloma 1000 čevljev, to je približno 300 metrov, drugače se temu reče "bližnje srečanje dveh zračnih "plovil"" in "ogrožanje varnosti", kar ti lahko prinese le strog opomin, dokazovanje strokovnosti pred komisijo, ali pa, bog ne daj, kratko polomiko z javnim tožilcem. Air Havoc Controller se od Tracona loči predvsem po animiranih sekvencah, ki jih je za dobre pol ure. Animatorji ki svoj kruh služijo pri Trimarku so se resnično potrudili. Vse animacije so izdelane v visoki ločljivosti in dokaj natančne, posebej so grozljive sekvence trčenj v zraku in tragičnih težav letal pri pristajanju (počene gume, polomljena podvozja, eksplozije na stezi... joj, joj!). Nekaj slik in vse animacije si lahko ogledate s pomočjo videoplayerja, kot poslastica je dodan kar dolg filmček v katerem glavno vlogo igra vesoljski čolniček, ki beži od sovragov. Vaja dela mojstra, vsaj tako pravijo. Ti kot mladi kontrolor se kališ kot jeklo vsak dan in se pripravljaš na tisto sopamo poletno popoldne, ko je še v senci +40 stopinj, v zraku je cela norišnica (ena trčenje, dve skoraj trčenji, ena ugrabitev, šest prisilnih pristankov in ducat počenih gum), konec izmene pa je še tako daleč...

P.S. Za neposvečene romantike priporočam roman Letališče



*Igro nam je posodil Mantis, tel. 061 34 47 44*

| | |
|---|---|
| Format | PC CD-ROM (Windows, 486/33, 8MB) |
| Zvrst | letalska simulacija |
| Založnik | Trimark |
| SKUPAJ | 74 |

89 | 75 | 70

DAMJAN FUJAN

# ROAD KILL

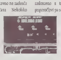
Pozabite, da ste kdajkoli slišali za besedi "fair play" in se udeležite dirke z enim od šestih futurističnih bolidov na progi nekje visoko med oblaki. Prijavnic na žalost še ne zbiramo na našem uredništvu, pač pa se lahko na tako dirko odpravite v igri Roadkill.

Pri softverski hiši Acid Software so očitno spoznali, da njihov Skidmarks in najnovejša super različica te igre v primerjavi z legendarnim Nitrom enostavno ne ponujata dovolj. Zato so se odločili izdelati še eno enostavno igro po preizkušenem receptu: z dobro igralnostjo, vzdušjem in kančkom brutalnosti. Polomili so ga le pri grafiki, ki je sicer zelo dobra v uvodu, med igro pa na račun ločenega igralnega polja (double play field) nekako ne pride do izraza. Enostavno ne zadošča potrebam igralcev današnjega časa. Nekoliko razočarani bodo tudi privrženci brutalnosti, saj je le te res komaj za vzorec.

Dirk se boste lahko naužili na dvanajstih različnih progah, ki si sledijo glede na stopnjo težavnosti in potekajo v štirih različnih okoliših. Proge so sicer zanimivo konstruirane, saj vsebujejo vrsto bližnjic in alternativnih odsekov, vendar pa igralec kaj kmalu dobi občutek, da se risarji niso preveč trudili z raznoliko grafiko, saj so si proge vizualno od prve do zadnje povsem identične. Kot v pravih simulacijah lahko svoj bolid opremite s 6-stopenjskim ročnim ali avtomatskim menjalnikom, pri čemer prvi definitivno ne sodi v koncept enostavne igre, saj je akcije na zaslonu preveč, da bi se lahko igralec ukvarjal še z nenehnim prestavljanjem. Vašim sposobnostim bo zadoščeno s tremi težavnostnimi stopnjami, zelo priporočljivi pa so tudi treningi pred vsako dirko. V igri se prepleta množica zvočnih efektov, ki sprva zvenijo odlično, sčasoma pa postanejo prav nadležni, saj so namreč precej glasnejši od zvoka motorja. V primeru denarne stiske si poleg ubijanja tekmecev denarne bonuse lahko prislužite tudi z vratolomnimi vožnjami ali pa sodelujete v lovu na razmetane predmete po progi.

Roadkill bo nedvomno prevzel vse fanatične privržence avtomobilskih arkadnih simulacij, zmernejšim igralcem po duši pa verjetno ne bo ravno prirasel k srcu.







| | |
|---|---|
| Format | Amiga 1200, CD 32 |
| Zvrst | arkadna simulacija |
| Založnik | Acid Software |
| SKUPAJ | 78 |

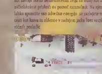
65 | 85 | 85

# RALLY CHAMPIONSHIP

## Speed is all we need!

Rally kot nacionalni šport neke države ne obstaja. Lahko bi ga sicer množično prakticirali Eskimi s svojimi pasjimi vpregami in flying horse ping vini, toda od česa bi potem živeli? Tako rally ostaja privilegij izbranih španskih matadorjev in napol pi janih Fincev, ki se vsak dan v službo vozijo preko zal edenelih jezer. Poskusi v stilu dirkalnih slalomov po avtocestah z izgovori tipa "mudi se mi na pogreb" in pa "jutri bo deževalo, jaz pa nimam dežnih gum" so ti kali zatrti s strani mož v modrem brez kravat in se ponavadi končajo z odvzemom vozniškega dovoljenja ali pa z nekaj tisočaki manj v žepu.

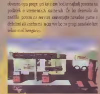
Z malo logične presoje lahko torej ugotovite, da je za navadne smrtnike izbira voznika rallya kot življen skega poklica vse prej kot preprosta in enostavna. Tu kot zadnja nteha neuresničenih želja in iluzij kot že ničkolikokrat priskoči na pomoč računalnik. Na njem lahko sprostite vso odvečno energijo, se razbijete na cesti kot krava in obležite v zadnjem jarku brez večjih vidnih posledic.



Kam se pa ta črka zvalja na sredi ceste?

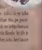
Na področju dirkalnih simulacij se je tako na amigi kot na PC in nabralo že kar nekaj naslovov, ki so vredni ogleda. Rally simulatorji se tradicionalno delijo na dva tabora: na tiste s prikazom iz voznikove kabine (Test Drive, RAC Rally, Toyota Celica) in na tiste s pogledom iz ptičje perspektive (Power Drive, Micro Machines). Ta tabor se je Flairovim Rally Championshipom še dodatno okrepil.

Rally Championship ni sicer nič drugega kot tipičen rally s še bolj tipičnim naslovom, toda preklemansko dober v stvari, ki jo simu lira. V verziji za amigo ga dobite na 7 disketah, ki so se voljne namestiti tudi na trdi disk. Preko glavnega menuja, ki omogoča vnos imena vaše malenkosti ter izbiro med vajo, posameznim rallyem in svetovnim prvenstvom, se preselite v podmenu Options, kjer si nato troje lahko izberete ročne ali avtomatske prestave ter joy-pad ali igralno palico z enim ali dvema gumboma. Nato se znajdete direktno v garaži vašega sponzorja, kjer je na ogled šestih dirkalnih konjičkov. Kruta realnost je, da si s svojo prvo plačo lahko privoščite le ubogi Peugot 205 (ki je v bistvu ful dober avto, Miha), za vse ostale dirkalnike pa morate prej še pošteno garati, da dobite v zameno kak boljši avto, po možnosti s pogonom na vsa štiri kolesa. Takšni so na izbiro med Opel Calibra, Lancia Delta (takšno ima naš odgovorni urednik, zato je pač najboljša), Ford Escort, Toyota Celica ali Forsheje 911. Pred startom sledi še obvezen opis proge, pri katerem bodite najbolj pozorni na podatek o vremenskih razmerah. Če bo deževalo ali snežilo, potem na servisu zamenjajte navadne gume z dežnimi ali snežnimi, sicer vas bo na progi zanašalo kot tele na ledu.



Toliko bencina pokuri... da vam ni odpri kar žarečo cipalko

Za dober rezultat potrebujete dobrega voznika (kot sem jaz), še boljši avto in najboljšega navigatorja, ki si ga lahko z dano žepnino privoščite. S sovozniki pa v Rally Championshipu res ni šale. Ko ste še bolj revni, ne morete najeti kaj boljšega od mentalnega invalida, ki bo-disi ne loči desnih ovinkov od levih, oziroma jih z refleksi dinozavra registrira prepozno ali pa sploh ne. Mogoče je še res, kar pravijo: "Moti se je človeško", toda ne za 2000 tolarjev, dragi moji! Za tak denar si raje kupim trideset ... žužujev in 35 let delovne dobe. Pa še ena cvet ... v zvezi z navigatorji: med njimi šestimi, ki ... od 2 000 do 19 500 funtov, je tudi ... neki plavolaska, ki sem jo z zanimanjem najel naivno misleč, da mi bo z ... ženskim glasom v uho šepetala: levo, desno, ... počasi, hitro ... in po možnosti kdaj zamenjala prestavno ročico, da bi na koncu razočaran ugotovil, da govori z enako trdim moškim glasom kot vsi ostali.



OK, pa gremo dirkat! Na cesto se podajte v vseh pestrih vremenskih razmerah: po snegu, dežju in v megli (prvič sem mislil, da gre za hrošča, kajti barve so tako zafakedrane, da to ni res). Vozite ponoči (luči in navigator sta vaše edino upanje), po puščavah, med sloni in bantu črnci, po gozdnih cestah in mestnih ulicah (pravi test refleksov). Vaš avto se na cesti obnaša dokaj realistično, ne sicer tako ekstremno realno kot v Power Drivu, ampak čisto v redu. Za seboj puščate celo vidne sledove gum. Zvok je odličen (motor kar rjove, avto pa cvili med zavijanjem in v ovinkih) in pravo veselje za ušesa. Pri ovirah na progi sem našel ojne ...adeze, razne znake in še ... co ... skakalnice. Z njimi je tudi pravi šo... Če pripeljete na napravo s prenizko ... ali preveliko hitrostjo (pa naj bo to le ... dobrih 5 km/h ali celih 130 km/h) ... bo vrglo in obračalo po zraku dobrih 20 metrov, nato pa boste nadaljevali ... kot da se ni nič zgodilo. Si predstavljate, kako bi se taka zgodba končala v realnosti? Najbrž tragično. No, pa pusti mo to vnemar, saj v resnici na cestah tudi ne ležijo bonusi v obliki denarja, goriva, časa ali popravila škode, ki jih je v RC zelo priporočljivo pobirati, še posebej zato, ker imate potem manj stroškov na servisu.

Igra se lahko konča na štiri načine: a) če vam zmanjka goriva, b) če je škoda na avtu 100%, c) če vam zmanjka časa, č) če vam v sobo vdre mama in ugasne računalnik. Glavna pomanjkljivost igre je, da se rezultati vrednotijo zgolj po doseženih časih, ne pa tudi po razvrstitvah s tekmeci. Škoda je tudi, da ni možnosti igranja večih igralcev naenkrat. Kljub temu pa je RC zaenkrat najboljši rally na Amigi doslej in vprašanje je, kdaj ga bo uspel kdo prehiteti. Vsekakor priporočam. Pa srečno vožnjo!

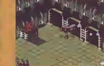
| | |
|---|---|
| Format | PC, PC CD-ROM [386, 4 MB], Amiga 1200 |
| Zvrst | simulacija rallyja |
| Založnik | Flair |
| SKUPAJ | 82 |
| 78 | 79 | 83 |




# Trije raperji

Hal Zaplet notorična ahilova peta vseh akcijskih iger. Današnji zaplet gre nekako takole: Spine, Rib and Joint emerge, emerge, emerge (v raperskem ritmu). To bi bilo to. Ker je nadaljevanje zapleta tako bruhoidno, da je že kar od sile, smo si na uredništvu vzeli malce "licencie poetice" in sestavili lasten zaplet.

Za predpripravo si lahko v bornem meniju izberete igro z enim ali dvema igralcema ali pa se odpravite v meni options. Sicer sem se zaklel, da v članku ih ne bom nikoli več omenjal menijev, toda tokrat gre za ekstremen primer. Meni options je namreč najkrajši (ima le eno opcijo) in najbolj nepotreben meni, kar sem jih kdajkoli videl. Omogoča spremembo načina kontrole z igralno palico (o tem več pozneje), kar pa lahko delate tudi direktno iz igre. Ni kaj, iskriv prikaz intelekta fantov Core Designa.



Kot doma! Ista stara igra s C 64

Pred igro si izberete še svojega bojevnika med že omenjenimi gospodom Hrbtenjačo (Spine), gospodično Zarebernico (Rib) ter tovarišem Zadetkom oziroma Kostnim sklepom (Joint? Hvala, ne kadim). Vsak ima svoje prikline, zato je Rib hitra in okretna, dobro teče in se izogiba izstrelkom, ter je zaradi majhnosti tudi težja tarča. Žal je iz istega razloga šibkejše tudi njeno orožje, pa tudi energijo izgublja hitreje. Spine je v vseh karakteristikah zlata sredina med obema drugima likoma, zato bo idealen za ziherače, ki ne vedo koga izbrati. Joint je seveda diametralno nasprotje Zarebernice, saj je okoren, prevelik, hodi in obrača se počasi, zato pa veliko prenese in ima močan top. Kogarkoli boste že izbrali, igra je enaka za vse. Na vsaki stopnji se morate dokopati do konca, preko iz nič nastajajočih sovražnikov, ki jih lahko večinoma celo ignorirate. Ko pridete do konca, vas vedno čakajo kakšna vrata in za njimi x novih stopenj. Spotoma pobirate nekakšen denar, ki vam povečuje točke in z bombami uničujete generatorje, ki blokirajo pot naprej. Bombe (orožje menjate s tipko Enter) so idealne tudi za vse statične prepreke ter za podvodne sovražnike, ki se skrivajo pod gladino.



Igra ima dež sto prednosti pred konkurenčnimi izdelki, vendar jo prav zdaj na spomnem niti enega.

Edina omembe vredna zanimivost, ki jo v igrah nismo videli že vsaj milijonkrat, je način premikanja. S tipkami od F1 do F4 lahko spremenite na kakšen način bo vaš kolega mitraljiral po zaslonu. S F1 bo orožje ostalo zaklenjeno v izbrano smer, ne glede na smer, v katero trenutno hodite. F2 poskrbi za tipično sledenje cevi orožja vaši smeri premikanja, kar pa za Skeleton Krew morda ni ravno najbolje. Uporabnejši je naslednji (F3) način, kjer lahko hodite gor, dol ter po diagonalah, z levo-desno pa za 360 stopinj obračate svoj kanon. Kadar pa vas prime besnilo, lahko s F4 razstreljite vse po spisku, saj se bo vaš lik začel vrteti okoli svoje osi s konstantno kotno hitrostjo.

Kaj je torej novega? Pravzaprav nič. Scroll je kot vsak scroll na amigi, grafika pa bi v današnjih časih le lahko bila malo boljša. Vse je narejeno v 3D izometrični perspektivi, z obilo kvadratov in včasih neposrečenimi barvnimi kombinacijami stopenj. Vsake kvatre kakšni snajperji, neki raketometi, ponorele ribe, enoceličarji z globinskimi minami in tu in tam kakšen Big Boss. Nato malo gor-dol, tamo-amo, potem spet neke čebele, mutanti brez nog, leteči možgani, morske gliste in še kaj bi se našlo. Med sovragi dokaj pestro. Zamera leti na spodrsljaj, ki igro, ko je na zaslonu čreda metkov, občutno upočasni. Živahnejša bi lahko bila tudi glasba, vseeno pa tisti rap na začetu kar ugaja.

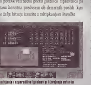
| | |
|---|---|
| [illegible] | Amiga 1200 |
| Zvrst | arkadna igra |
| Založnik | Core Design |
| SKUPAJ | 50 |
| 60 | 58 | 48 |

# Premier Manager 3

## Sensible Soccer in Bundesliga Manager ostajata najboljša

Že tja od Bundesliga managerja dalje nismo videli dobrega managerskega programa. Premier Manager je s svojim tretjim delom prikril nekaj pomanjkljivosti nemškega programa, vendar pa se po kvaliteti igranja z njim še vedno ne more kosati.

Gremlin je Premier Manager 3 (trojka na koncu imena nam da vedeti, da smo dve nadaljevanji že videli/zamudili) spravil na dve disketi, ki se potem veličastno odpakirata na trdi disk. Z igranjem lahko začnemo takoj po opravljenih formalnostih v nastavitvah, kjer boste določili zvočno in grafično kartico oziroma jezik, ki ga najbolje obvladate (hrvaščine žal ni zraven) in v katerem boste s programom komunicirali. To poteka večinoma preko glodalca, tipkovnica pa postane koristna predvsem ob denarnih poslih, kjer svoje želje hitreje izrazite z odtipkanjem številke.



Spreminjanje i razporeditev igralcev pri izvajanju avtov in predorih po levem krilu.

Tako je. Vodili boste vse, kar je pri nogometnem moštvu voditi mogoče. Po igrišču boste morali razporediti enajst igralcev (izbirate, kdo bo izvajal enajstmetrovke, proste strele, kote in avte, pa tudi kapetana bo treba izbrati), pri delu z moštvom pa vam bodo pomagali pomočnik glavnega trenerja, posamezni trenerji za različne spretnosti (npr. trener za vratarja, kondicijski trener ...), skavti, ki bodo oprezali za okrepitvami, ter seveda nepogrešljivi član vsake ekipe – zdravnik. Razlike v kvaliteti zdravnikov se kažejo v številu igralcev, ki jih lahko hkrati uspešno zdravijo. Igralce s težjimi poškodbami pošljite raje na zdravljenje v bolnišnico ali v toplice.

Kvalitete vseh članov ekipe (igralcev in strokovnega dela moštva) so izražene tako v raznih številkah (od 0 do 100 – višja številka pomeni večjo kakovost) kot tudi v denarcih – višini plače. Vsakega od njih lahko kadarkoli nažene te, ponudite v prodajo ali pa ga pokličete po telefonu in mu v podpis ponudite novo pogodbo ali denarno vzpodbudo (bonus). Za okrepitvami lahko gledate tudi po drugih prvenstvih, npr. našemu. Najcenejše igralce boste našli v vzhodnih državah, res pa je, da večini teh igralcev kvaliteta močno osha.

Moštvo boste vodili tudi na sami tekmi, seveda le s klopi. Torej lahko na igro vaših varovancev vplivate le z dvema menjavama in morebitno spremembo taktike med polčasom, vendar pa se to večinoma ne obnese. Pred tekmo si lahko včasih (če imate dobre vohune) ogledate največje kvalitete vaših nasprotnikov, pozorni pa bodite tudi na sodnika. Če je znan po ostrem kriteriju, potem groba igra pač odpade, saj se bodo drugače igralci kmalu znašli v garderobi. Hitrost igranja lahko spreminjate med tekmo samo, prav tako pa tudi pogled na igrišče. Igralce lahko predstavljajo sicer lično izrisane figurice ali pa le njihove številke. Oba načina sta izredno nepregledna in za gledalca strahotno dolgočasna. Bundesliga Pro Manager je imel pogled na igrišče krasno urejen, način, ki ga uporablja PM3, pa je slabši kot tisti iz prastarega švabskega Managerja, ko ste videli le črto, ki je predstavljala igrišče, in žogo, ki se je kotalila sem ter tja. Tudi semaforja ni, tako da lahko rezultat spremljate le na seznamih obeh ekip. Ta pa so številke tako nepregledno zapisane, da včasih raje počakate do konca tekme.

Poleg vodenja tekem vas čaka tudi opremljanje stadiona in okolice. Vedeti je treba, da na lepo urejen stadion s klubskimi prostori za navijače in plastičnimi sedeži na tribunah pride precej več ljudi. Če imate streho, pa bodo tribune polne tudi ob dežju. Seveda če imate dobro moštvo. Do dobrega moštva pa lahko pridete le s pametnim delom z ekipo (izrednega pomena je mladinsko moštvo, iz katerega črpate igralce, zato mladincem poiščite dobrega trenerja) in veliko denarja. Denar prispevajo tudi sponzorji, ki oglašujejo po ograjah ob igrišču. Ko povečate stadion, pa s tem dobite tudi več prostora za reklamne panoje. Seveda boste za oglase iztržili več z dobro igro, še posebej pa so proizvajalci navdušeni ob propagiranju v evropskih pokalih.

In kaj me najbolj moti? Predvsem zvok (navijačev praktično ni slišati) in način pogleda na igrišče (nikoli ne veste, kje je obtičala žoga). Precej natančni so podatki tudi za našo ligo, le stadione so nam nekoliko povečali, saj na tekme Olimpije in Maribora redno



Odličen strel in ... to je vse, kar boste videli od strelov na gol.

hodi okoli 40 000 ljudi. Kar se tiče statističnih podatkov, je Sensible Soccer še vedno car vseh carjev, saj premore popolne podatke čisto vseh moštev v vseh evropskih ligah.

PM3 lahko igrate individualno, lahko pa tudi s partnerjem/ico, učiteljem/ico, Bohincem/ko, psom/mačko. Večinoma se ljudje odločajo za samostojne vzpone in padce, če pa za računalnikom vendarle sedita dva nadobudneža hkrati, lahko kadarkoli med igro zamenjata vlogi s pritiskom na najdaljšo tipko.

| | |
|---|---|
| format | PC (386, 4MB) |
| zvrst | menedžerska simulacija |
| založnik | Gremlin Interactive |
| SKUPAJ | 77 |

75 | 63 | 79

### Heretic (PC)

Če ste pri Heretnu poskušali uporabiti šifre Doom II, boste zdaj, ko so najbolj pogosto... Tukaj so vse uradne in 100% delujoče cheat kode

| | |
|---|---|
| RAMBO | All weapons |
| PONCE | Health |
| SKEL | Keys |
| GIMME | Artifacts |

(A preton ...; B ...; F ...; G ...; H ...; I ...; J ... (količina 1-9))

| | |
|---|---|
| SHAZAM | Power up |
| QUICKEN | God mode |
| MASSACRE | Kill all monsters |
| ENGAGE | Level Warp (episode/level npr. ENGAGE19) |
| COCKADOODLEDOO | Chicken mode |
| RAVMAP | Map |
| KITTY | Clipping mode |
| TICKER | Ticker |

### Alien Breed Tower Assault (Amiga)

Kode so

| | |
|---|---|
| Security Level 3 | FCDINDEASDCAAADM |
| Security Level 3 | FFCELDAAIIDCAAAEK |
| Engineering Level 1 | FKRDNDEAFDCAAAER |
| Science Level 3 | IGCINDEAPDCAAAES |
| Military Level 3 | FRAENDEFIIDCAAAEA |
| Military Level 3 | IPCHSDADSDCAAACI |
| Main Tower Level 1 | LRAPJDAISDCAAACM |
| Main Tower Level 2 | LACIPDADSDCAAACS |
| Main Tower Level 4 | HCAPJDABSDCAAADO |
| Main Tower Level 4 | HFEPSLADSDCAAAEJ |
| Stores Level 3 | EJOCPDAASDCAAADG |
| Civilian Level 3 | EEHINDAASDCAAADK |

Posebne kode:
PKASMCEAHDCAAADI, JGAFICEAHDCAAAEJ, FKAMFEAHDCAAADP

### Premier Manager 3 (Amiga/PC)

Uredi telefonsko številko na gnjadar 400040 da vam uprava verjame ... alo ig ... 343343 po ...

### Rise of the Robots (Amiga/PC)

Ne ... igrajte z military d ... in ... Potem ... ta kod (tedaj), 7 kode ... in ... za dva ... handicap ... prihranite ... Če se ... ponovi ... Drugi igralec ... (posebni del ... mo ... rokavice)

### Zeewolf (Amiga)

Nekaj kod: IMAGO (misija 5), TIBURON (misija 9), ARGUS (misija 13), MABTEH (misija 17), SOOKIN (misija 21), GANNPAU (misija 25). Po 32 misiji dobite kodo FRAMPAGE, ki vam omogoči, da misijo odigrate še enkrat ... s Kontrol ...

### Marvin's M.A. (Amiga)

Tukaj so kode za vseh pet nivojev ... HEART OF GLASS, BIG BANG SYSEX, DOING THE DO, ZERO PLUS ONE, SPEKELS, MOTORCYCLE, SO ALIVE, TWIN PEAKS, FALLING, APHEX TWIN, ELASTICA, MAX GOLDT.

### Roadkill (Amiga)

Nekaj kod: LQPONTCUMF, HQFOCTCMIM, n.a.DQPOPSSPRC

### Ruff and Tumble (Amiga)

Kode so: 6881, 3178 in 6302.

### Transport Tycoon (PC)

Če imate pri ... transportih težave ... zelenim (1) in ... (2) prisotnim ... lahko ... nadaljujete ... med 1 in 2 ... 3 ... od 1 do 2 ... 3 ... kode od 1 do 2 brez ...

### Quarantine (PC)

Vsem ... ki vam po ... Zato ... in se tako ... Tako je ... Še nekaj šifer:

| stopnja | šifra |
|---|---|
| Chemo Park | 95645782 |
| Old Phoenix | 09962254 |
| Project Destroy | 54185654 |
| Port | 92141125 |
| Exit | 33283542 |

### Pacific Strike (PC)

Za potapljanje ... potrebno ... torpedov ... v strehe ... da vas ... v bistvu ... Trik ... preleti ... letalo ... potopiti ...

### Blackthorne (PC)

Kode so:

| stopnja | šifra | stopnja | šifra |
|---|---|---|---|
| 1 | FWVC | 2 | QP7B |
| | WSTV | 4 | RRYD |
| | ZS9P | 6 | XJSN |
| | FGDM | 8 | TJTF |
| | GSG3 | 10 | BJHS |
| 1 | Y4DJ | 12 | NOXD |
| 3 | HRLF | 14 | J6NZ |
| 5 | MJKG | 16 | K3CH |

### Mystic Towers (PC)

Po začetku igre vpišite "hal..." in s SHIFT+I vklopite cheat modus. S SHIFT+W dobite 30 ... vsega ... orodja in pripomočkov, SHIFT+K vam ... s SHIFT+C dobite ... SHIFT+H po vam ... energijo, vedo in ...

### Desert Strike (PC)

Med igro pritisnite ESCAPE, vpišite WATERFALL in ... S tipko ... F12 pa ... cheat modus.

### One Must Fall 2097 (PC)

Pravzaprav je ... robota ... Nagrad ... Za ...

Obupani bralec nas sprašuje kako naj pokonča svojega nasprotnika v igri Mortal Kombat? O tem smo že pisali v prejšnjih številkah Megazina. V Hand of Fate pri črščih ne pride naprej, kakšno je pravilno zaporedje barv?

***Marko (062) 631 580*** sprašuje kako pri MK2 postaviš joystick za zaključni udarec? Vsi udarci za MK2 so opisani v št. 17.

***Alibija Jovica (063-33-911) in Gartner Uroš (063-33-645)*** sprašujeta kakšni so končni udarci za Lui Kanga pri Mortal Kombatu? Če sedaj to bereš, si že dobil odgovor na svoje vprašanje (Man Ze Dong).

***Mitja iz Ostrožnega*** bi rad prišel v drugo stopnjo igre Quarantine in kje lahko odtipka kode, ki smo jo objavili v 16. številki? Rad bi vedel tudi kako izumiš ali najdeš nova orožja?

***Matic (812 356)*** ne ve kaj s ... v Bčstatki?? Zmeči jih vendar v kotel, da se spremeniš v podlasico. Rodo najdeš na poti v samostan, ... je zaveu kotla, ... pa leži v cerkvi na tleh.

***Miha*** zanima kdaj bo prišla igra Star Trek: The Next Generation (tudi nas ...), Lands of Lore 2 in The Dig? Josie pravi da ... The Dig ... prišel na police od trgovina z igrami. " Ne delnje mu tudi cheat pri Pinball Fantasies. Ko se ... vpiše EXTRA BALLS (in jih tudi dobi), vendar pa se po izgubljeni peti žogici igra vseeno zaključi. To je vse, kar lahko pričakuješ od tega cheata!

***Istok Cerv (1590-731)*** sprašuje kako dobiti denar za nakup ladje v Monkey Island 1.

***Pregelj Jure (065 53-531)*** bi rad dobil driver za CD-ROM (MCD CD AUDIO), da bi lahko poslušal tudi glasbo.

***Aljoša Jokič (065-81 041)*** nas sprašuje kdaj bo izšla Formula 2 Grand Prix, ki je bila v 6. številki Megazina objavljena v napovedih? MicroProse se zelo trudi, da bi bil drugi del te simulacije še bolj popoln kot prvi, zato so vanj vnašali prava imena dirkačev in moštev ter do milimetra natančno izrisali vsak decimeter dirkališč širom po svetu. Kaj se je letos dogajalo v formuli ena ti je znano: večino dirkališč pa morajo prireditelji zaradi večje varnosti popraviti, pa tudi izdelovalci avtomobilov bodo morali prilagoditi svoje konjičke varnostnim ukrepom FIA-e. S tem pa je v vodo padel Microprose-ov načrt o realističnosti igre in vse bo treba izdelati še enkrat. Mimogrede, tudi Maxis je Sim Rainforest napovedal za zimo 1994, pa ga po novih napovedih verjetno pred letošnjim Božičem še ne bomo ugledali. Ah, pač. Pustimo se presenetiti, medtem pa igrajmo ostale igre.

***Dejan iz Vrhnike (755-087)*** pravi, da je naša revija full dobra in sprašuje zakaj ne objavljamo več iger za Amigo? (večino najboljših iger za prijateljico smo opisali, vedeti pa moraš, da ima večina bralcev PC je, torej se moramo bolj podrejati njim.) Zanima ga tudi, če na A1200 tudi obstaja kakšna avijača za MK2 in kakšni so končni udarci?

Pri igri The Settlers ne zna razposlati škratov, ki raziščejo teren za rudnike. (Ruda se nahaja le na rjavem, torej goratem terenu. Do tja zgradiš cesto in nanjo postaviš čimveč zastavic. Potem z zbema gumboma na miški klikneš na zastavico in odpre se nova ikona. K vsaki zastavici lahko pošlješ toliko bradačev, kolikor jih imaš v gradu (v gradu jih je toliko kot jih potrebuješ, pojavljajo se pa dokler ne zmanjka kladiv, ki jih moraš potem spet narediti itn.). Če raziskovalec ni našel rude, bo postavil prazno tablo: rumena pika pomeni zlato, bela kamen, rdeča železo in črna premog. Večja pika pomeni, da se bo rudnik izpraznil kasneje. Najpomembneje pa je to, da rudnik postaviš točno tako, da bo se bo spodnji del prekril z zastavo.)

Ali obstaja kakšna zvijača, da bi pri Theme Parku dobil več denarja? (Mi je ne poznamo, morda ji bodo pomagali bralci, smo se pa o tem velecenjenem parku razpisali v novemborski številki in z upoštevanjem teh nasvetov ne bi smel biti nikoli lačen in reven.)

***Mitja Gora*** sporoča, da pri igri One Must Fall hkrati stisnete vse štiri številke 2097 in jih v menuju Game Play spustite. Pojavi se Advanced Options Menu.

Vse, ki nam odgovore in vprašanja govorite po telefonu, pozivamo, da jih (če je le mogoče) raje napišejo (čitljivo!) na papir in jih pošljejo na naš naslov, seveda s pripisom za SOS Register. Hvala.

# HELL

## K vragu z vragom!

Leta 2095 je [illegible] bližu [illegible] politična [illegible] Washingtonu [illegible] roke" [illegible] Šolarje [illegible] uresničuje svoje [illegible] pošilja vse kršilce zakona [illegible] rekel.

Represivni vladni režim [illegible] računalniške tehnologije, [illegible] umetne inteligence robotike [illegible] govora [illegible] podzemlje [illegible] ja nima dovolj moči, [illegible] pred temnimi stranmi [illegible] [illegible] pričo o [illegible].



[illegible] Rachel [illegible] Hell [illegible] par [illegible] [illegible] kruše [illegible] večina lju[illegible] v Združenih državah [illegible] agenta za ARC (Artificial Reality Containment [illegible] roka vlade za [illegible] v delo [illegible] ga [illegible] v [illegible] da [illegible] postalo tarča napada [illegible] vodja [illegible] ju pošilti v beg [illegible] podzemni svet [illegible] Tokaj [illegible] prevzamete vi. [illegible] kdo se skriva [illegible] in [illegible] življenja preživel [illegible] ujame in dolo[illegible] začetku [illegible]

Po [illegible] bistveno [illegible] tipično [illegible] Sierre v [illegible] animiranih [illegible] situacije. [illegible] z gestami [illegible] bnate [illegible] vprašanja [illegible].

Za izdelavo [illegible] Hollywood. Eksotičen [illegible] glas posodila [illegible] Stephanie Seymour [illegible] Cyndi Stone strokovnjakinji [illegible] eksplozive, [illegible] pa je nedvomno Dennis Hopper, ki je [illegible] retorično [illegible] Matilda [illegible] demoni [illegible] [illegible].

Ponavadi [illegible] pri [illegible] pustolovščine, ki niso [illegible] dovolj [illegible] popolnoma nasprotje [illegible] na prvi pogled [illegible] privlačna [illegible] moč igrišč v dolgoveznih pogovorih. [illegible] ne govori [illegible] da bi [illegible] zanimati za [illegible], večina pogovorov pa [illegible] po pet minut, čeprav so v njih bistvene le [illegible] besede, [illegible] če bi nekoga na [illegible] vprašal [illegible] informacijo [illegible] dosetminutno razpravo [illegible] pogovora ne morete kar preprosto prekiniti [illegible] brez potrebnega znanja in informacij.

Razočaran sem bil tudi nad nastopom nekaterih "zvezd": če grem v kino gledat Dennisa Hopperja, pričakujem da bo glesal nekoliko boljši vizualno ali vsaj [illegible]. V Hellu je brezemocionalna [illegible] na mestu izgovarja točno predvidene besede.

[illegible] Hell [illegible] slabo izvedeno [illegible] nadaljujejo nad [illegible] v kopicah [illegible] s [illegible] cyberpunkovske prihodnosti (Rise of the Dragon, [illegible] in podobnih). Sicer pa brez skrbi - Pekel ni nič [illegible]. Le malce vroče je v njem, če klimatske naprave ne delajo.

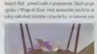
*Igro sta si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187 (tel. 061/159-7511).*

| | |
|---|---|
| Format | PC CD-ROM (386, 4 MB) |
| Zvrst | cyberpunkovska pustolovščina |
| Založnik | Take 2 / Gametek |
| SKUPAJ | 78 |
| Grafika | 81 |
| Zvok | 76 |
| Igralnost | 72 |

# Nimajo samo angleški kril

# WINGS OF GLORY

Tudi ti jih lahko dobiš, pa niti umreti ti se ni treba. Vse kar potrebuješ je le nekaj dobre volje, željo po avanturah in divjem letenju. Origin očitno namerava nadaljevati v stilu Strike Commanderja do nezavesti. Ali nameravajo izdati tudi simulator za čarovnice, odpadle drevesne liste in leteče pajke? Najverjetneje bodo vsi po vrsti kot McDonaldsovi hamburgerji (fuj!), povsod enaki in prepoznavni. Takole pa gre zgodba v Wings of Glory: tvoja neznansko privlačna in seksy malenkost (monitor računalnika, na katerem sem



Ej, prava petica na ono pivo?

testiral Wings of Glory, je bil ves prekrit s Sanjino šminko) se prostovoljno prijavi za pilota. Kraj: Thetford, England. Čas: Oktober 1916. Najbrž se sprašujete, kako prostovoljec za božjo voljo, v Prvi svetovni vojni ni bilo prostovoljcev! Jeah, ne pozabite da je Origin doma v Junajted Stejts of Amerika, ki je vojno do mkrat opazovala le od daleč. Torej, brez posebnih ceremonij vas dodelijo v letalsko enoto, ki jo vodi major Daniel McBride, nepopustljiv in strog a hkrati ljubeč do svojih pilotov (smeh). Tokrat nisi wing commander (polkovnik letalske enote), ampak čisto navaden podporočnik. Na srečo si tako dragocen za nadaljni uspeh zaveznikov na bojišču, da ti dodelijo wingmana, ki zvesto posluša tvoje ukaze. Naloge so raznovrstne: dawn patrol (patroliranje ob zori), napad na cepeline, opazovalne balone, kolone tovornjakov... Vizualna podoba ni od časov dobrega starega Strike Commanderja skoraj nič napredovala, dodali so nekaj presunljivih detajlov kot so oblaki, ki izgledajo skoraj tako kot tapravi oblaki, drevesa (pazi nanje, ko se poganjaš za kakim Švabom nizko nad zemljo!), plapolajoč rdeč šal okrog tvojega vratu in še par takih hecnih reči.

Na tleh je bolj malo zgradb, zato pa pokrajino vztrajno potrjuje modra reka. Kar se avionov tiče, veliko jih je, od Sopwith Pupov do Pfalzov, vendar je Originov sistem (lepljenje teksture na objekte) pomanjkljiv, ker so letala motna in ne omogočajo bogatstva detajlov, kot jih podpira recimo Dawn Patrol. Zvočna oprema je dobra: med bitko lahko poslušaš prijetno glasbo, strojnica reglja kot prava, kadar mimo tvojega lovca privrši drugo letalo, ga je tudi slišati (fenomenalno!), če pa še streljajo nate, lahko po zvoku odkriješ od kod (mega!). Najbolj zabaven zvok v Wings of Glory pa je ječanje platna, kadar je avion preobremenjen. Tudi motor lepo gode in če v nebesnih prostranstvih jadraš, je slišati le pesem žic, ki se upirajo vetru. Sedaj pa k eni važnejših reči pri simulatorjih: softverski motor, ki poganja tvoje letalo po umetnem nebu. V Wings of Glory Origin predstavlja svojo vizijo gibanja lovskega letala I. svetovne vojne: okretnost majskega hrošča v turbulentnem pomladnem popoldnevu, potem ko je padel v sod slivovice in si vbrizgal dozo tretjerazrednega heroina. Mogoče je temu kriv gravitacijski pospešek na Soncu, kdo ve. Letala iz tistih časov so bila zloglasna kot zelo nestabil-



Pospešuje z 0,1 jem? Nak! Motor v plamenih. Samo za tiho drago Niemeniane na nizki profil.

na in zato prave mučilne naprave za svoje gospodarje. V Wings of Glory pa moraš dobro premisliti, kam boš odklonil krmila, saj je inercija simulirana kot da letiš B-747, ne pa čebelico, prekrito s platnom. Ko pa sem odletel že lepo število misij, pa se mi je zazdelo, da avion na moje komande reagira malo hitreje. Mogoče je vse skupaj psihološka prevara, mogoče sem spil že preveč Kokakole, ali pa menda ni res? Ali je res mogoče, da s prakso bolje upravljaš z letalom!? Prelistal sem celotna navodila, pa nisem nikjer zasledil niti besede o tem. Čeprav na začetku zrak mešaš s Sopwith Pup-om, ki menda ni bil ravno najboljši avion, so Švabi skoraj vedno obsojeni na poraz, ko se jim enkrat

zalepiš za rep. Merjenje je sila preprosto. Nemca približno naciljaš in besomučno streljaš po njegovem letalu. Pozor! Strojnice iz Prve vojne so bljuvale malo krogel na sekundo, domet pa je bil tako majhen, da so krogle prebijale sovražnikovo letalo šele takrat, ko sta se pilota tako približala, da bi lahko pljunila eden na drugega. Napad na



Oj! Prečudovisko danes dobi v mori. Mogoče pa danes... smrt

Zeppeline in opazovalne balone zahteva drugačen pristop. Letalo je namreč oboroženo z raketami, ki grejo svojo pot, potem ko jih lansiraš. Na Zeppeline jih je možno pognati iz varne razdalje, kajti ko so zadeti, se spremenijo v ognjeno kroglo, ki lahko v večnost potegne tudi tvoje letalo. Logika in strategija sta za Originov simulator presenetljivo dobro izdelani - pravi užitek je opazovati letala, kako se razpršijo po nebu, ko dve sovražni eskadrilji naletita ena na drugo, še posebej če trčite ob znani Richthofnov leteči cirkus. Letala iz tega polka so bila namreč nadvse živo pobarvana, ker so njihovi piloti nasravnost hrepeneli po zračnih bitkah. ... Soap zapiet je že nadlezen in upam, da si bo Origin kmalu izmislil kaj boljšega. Kdor ima rad stare avione in spopade iz neposredne bližine, naj pohiti v trgovino ITA PLUS, Trubarjeva 14, Ljubljana, kjer so nam Wings of Glory tudi posodili.

| | |
| --- | --- |
| format | PC CD-ROM (486, 8MB) |
| zvrst | snap letalska simulacija |
| založnik | Origin |
| SKUPAJ | 79 |

78 | 83 | 76



MATJAŽ
DOLENEC

# Legend of Kyrandia 3: Malcom's Revenge

Rešitev, ki jo bom opisal, je samo ena izmed mnogih poti, ki vodi do konca te odlične avanture. Skoraj vse se da rešiti na več načinov, kar je predvsem odvisno od vas. Če radi ukazujete, poslušajte druge, da se igra lahko odvija na več načinov.

***Preoblačenje brez naporov***

Prvi problem je, da ste v svojih oblačilih v Kyrandiji zelo prepoznavni. Preleteli boste tudi hudo oblečeni, saj vam je šerif kosali [illegible] potem. Vaša prva naloga je, da se preoblečete v druga oblačila. Najbolj enostavno bo, če zamenjate oblečeno kapo s kakšno drugo pokrivalo. Za to morate v hišo, ki stoji za veverico, kjer boste našli nekaj pri vas hiši. V svoji sobi odprite omaro in vzemite verižico, na katero je privezan želod. Pred posteljo boste našli morčkove palice v sobi pa se nahaja tudi družinski album. Ko ga prelistate do zadnjih strani, ugotovite, da je Malcolm član kraljeve družine.

Sedaj se odpravite ven in poberite igračo iz Malcolmovega ostrešja na severu. Veverica je pod vašo komando (hipnotizirana) in se zasidra na vaši glavi kot pokrivalo. Sedaj vas ne bo nihče več prepoznal na ulicah in vhodih. Vaša stara nasprotnica Zanthia vas bo prepoznala in bo na vas naščuvala šerifa. Ko ne boste zopet znali za izhod, poslušajte novo Rowena in začnite vse še enkrat od začetka. Čas je, da se zopet preoblečete, novo kapo ponovo preoblečete.

Odpravite se v grajsko klet, kjer s pomočjo želoda na verižici jeg[illegible] vržete pastoro močvirja v to poco. Ker ne začne smrdeti, po zelo hitrem postopku zavijte v kopališče. Pojdite za njim in s pomočjo jegulje iz kadi na severu razbijete škatlo pred vhodom v kopališče. Ker vas Wally zaradi vašega veveričjega pokrivala ne bo prepoznal, pobrskajte malo po napravi za regulacijo temperature na peči. Vrela voda bo izprala pravo malo po tleh in v tem zapletenem nereda ne bo na vas nobeden obrači. Poberite zato suknjo, kostum, ki ga nabere ta obranca.

***Kako priti ven iz Kyrandije ?***

Obstaja vsaj pet načinov, kako izginiti iz Kyrandije in priti na mačji otok. Sestavite iz bočka lesa in stroja za igrače lesenega konjička in vrzite ga v Zanthijin kotel. Sedaj poberite čarobno torbico in na njeno mesto postavite rastlinsko bombo, ki je sestavljena iz jagode in sena, zmešanega z vodo. Z dobljenim napitkom, ki ga nalijete v prazen steklenico, lahko pobegnete z letečim konjem. Ali pa ranite čarobni napitek iz bočkom pod bletje. Da bi vstopili v katakombe, morate odpreti opečni zid, ki zapira pot. Zopet uporabite rastlinsko bombo. Da bi popili Portal napitek, morate stati na odtoku, nego ki se nahaja v areni. Naslednja možnost: nabere teto [illegible] Enge, ki jih dobite od veverice (na vaši glavi) in stroja za igračke. Pojdite do prostora in nalažite psa, kako dobi žonglerje, nakar vam ta do voli vstopiti v cirkuški šotor. Na podoben način bote vplivali tudi nanj, ko vas zagledajo v pantomimičnem preoblek. Potrebujete še sendvič z ribjim nadevom, ki je sestavljen iz jegulje, sezama in sretane. Da bi prišli do popravljalnega stroja, morate z hipnotizirano veverico izpraznite salon. Smetano dobite, če napolnite koruz za hrano z mrtvimi sezamov in kolčku, ki ga zabijete z želijem dižali za [illegible]



***Pobeg***

Na mačji otok pridete, ko se izkopljete iz "zapora". Prvi vas zapre v tovarno (prva avantura). Iz tovarne se da pobegniti, ker sem zabil pomor [illegible] pomočnji. Malcolm reče, vam bo vedno v ovo, ko stopite na pedalo, naredi vozilo na vrv, ki ga nastavite zaboleti skupaj. Zopet vam bo prišla v pomoč bomba, ki jo boste imeli v [illegible] (drugi izhod). Uporabite rezam z zrnjem in premetite deblo z bugo. Če Malcolm nima drugih oseb, mora Rowena hitro skrepati v stanu, tako da je ko bo sledil razna. Medtem bo stranka gledala, vašo Malcolmo. Četrtič uporabite rebuljo, ki ga bo pomočeno direktno na mačji otok.

Druga vrsta je: V bleti tovarne igrač postavite Malcolma na prepogo, prižgete uvod in skozi odprtino po pulpah boste v creveju zapornih. Ovakrat kliknite na simbol pogoljena; glas zavpije "želim na mačji otok..." (seveda v angleščini).

***Na mačjem otoku***

Ko pride Malcolm na mačji otok, bo imel en velik problem, saj njegove roke bodo padle hkate, ki je pretežno naravno. Zato preklopite na "Mi" modus in vzpostavite zvezo z [illegible] pomočjo v sezam transportnem. Ga prosite, če vas vzame s sabo. Ko prispete v pripoved do je vrnijo mačeta, ki vam zalo beraste proti hišam. Zavite na pajk na [illegible] hiši v gradu, vidite v padanju hlebi Malcolm na hitro (ta začne pa praskati). Ko vas napadi deset hleb, na ne vam kupec. Komaj se ne da več ujeti, mi je vnastavno v hlatno hiso, ki se nahaja na tleh pragmida. Pri vašem uspehu pojdite po pokrajini in boste naleteli na mačjo Kebel Fluffy, ki hoče ko čakati vsi davne o pozv. Zlažite se ji, da je bolna posegal za kar dobite rjavo miš. Če greste z Malcolmom sam do ene od teh jam, boste v spodnjem desnem delu slike opazili luknjo, ki boste kot [illegible] v salonu hieroglifi. Če uporabite mrežico enega gledalca, bo v njih nastala prava mala partija. Če Malcolm na kup, boste videli, s katerimi naravnimi elementom je katera mačka povezana. Povezave med kupi, elementi in dragimi kamni so opisane na koncu rešitve.

***Kolosalni mačk***

Desno od plaže odkrijete šest mačjih kipov, pred katere morate postaviti določene dragocene kamne. Le te najdete v pagodi, če darujete širomašicam kosti. Ko zaberete vse kamne, se vrnite nazaj do kipov in pravilno razvrstite drage kamne. Če kliknete z rjavo miš na mačji kip ali na stekleno kroglo, se mačji koloss prebudi. Sedaj prestavite drage kamne z leve na desno. Če to naredite pravilno, dobite kristalno miš. Poleg tega bo mačkam uspela tudi naravna pot proti pragu. Da bi zapustili otok, ki je povrh vsega se poln bolh, morate najti piratsko ladjo ter prepričati dvomljivega kapitana, da imate magične sposobnosti. Uporabite kristalno miš na kamnu in ga spremenite v glodalca. Pirati bodo malo bolj zaupljivi in bodo pozabili Bollaka, da vas popeljejo na konec sveta.

***Na koncu sveta***

Oba roka, ki se nahajata pod slapom, veselo poskakujeta do vrha na vrvo. Tedaj preden greste po bati, naj Malcolm kupo z enim od treh kovancev zavari pulico na levem stropu. Le ta vam bo po vsakem padcu na čer prinesla še dva nova kovanca.

Ker lahko to sceno večno znova ponavljate, obstaja več možnosti, kako preživeti na koncu sveta. Za najbolj nepotrpežljive bom opisal najbolj optimalno pot. Da bi preživeli na koncu sveta, morate obiskati čudežne odprtine. Da bi vstopili v prvo, potrebujete več stvari. Prvi kupite dežnik na desnem avtomatu. Nato kliknete z njim na slap, in že boste začeli padati navzdol. Ko ste si [illegible] tudi pompo, jo uporabite na rastlini, ki se nahaja na čeri, nato uporabite rastline nad luknjo. Znašli ste se v prvi odprtini. Z zraka se zopet spustite navzdol. Ko zagledate v slapu bliskino, kliknete nanjo z dežnikom. Ko se držite, vzemite dežnik v roke in kliknite na skale spodaj. Prišli ste do druge odprtine. Ponovno kliknete na skale in prispeli boste do tretje odprtine, ki vas vodi do njegega sveta.

***Obisk pri Fish Macu***

Ko se zbudite, veste, da ste bili več kot dve leti nezavestni, o da vas je ribja kraljica pripeljala v svoje prostore. Poslušati morate njo, ki prebodi v spodnji svet, čeprav vam kraljica zasvojena z Tic-Tac-Toe ne bo pustila zelo velikega manevrskega prostora. Šele ko bo na zahov kraljice odstranila ribji hrbet in hrbtno plavut, je čas, da se odstranite. Dragocen čas, ki ste ga dobili, morate sedaj zelo dobro izkoristiti. H ere sta bota spodaj na desno in izgovorite slepo ribo v lažni vam medenu, da ste novi kreatorja. Dobili boste tri kovance, ki jih uporabite zato, da podkupite človeški ribi pri kraljici. Odigrajte partijo Tic-Tac-Toe, ki je vedno vam in da bi kraljica hoji Malcolmovega poko njega nieta. Ponovite to, da bi primorili, da dobite pet kovance. Pojdite do stolpnih rib, ki jih naredite tri črvi, ki jih kupite v smetišču ali pa vzamete ribjemu čistilcu pri bolku, v katerem se nahaja črv.

Ko se boste znašli v podzemlju, vprašajte Šamena, kako bi lahko pobegnili iz njegega kraja nazaj. Ta no kralji vsako ser se boste potrebovali nekaj, kar vodi v prekletnost (star čopič, ki ga najdete na smetišču) ali pa partijo igre (kovanec in partija s kraljem), v vsaj vrednosti odreč, ki želi, da se kralji vrne. Da bi lahko kraljica videla vašega očeta, morete se z njo pogovoriti. Ker je vsaj pet ribjih hiš in partijo Tic-Tac-Toe, pobrisite čas in kovanec na dno. Sedaj, ko je rešen ribji Človek, še je treba na snetrubu, in tudi bo Fish ponoval.

Sedaj mora Malcolm znova vrniti nazaj v podzemlje in jih ugovorite s pripravno besedo. Če ne bo zadostovalo, izposodite kovanec, ki ga vržete v hot.

***Spet doma***

Malcolm bo zopet pristal v Kyrandiji, in sedaj boste morali odločiti med vašo dobro in slabo vest. Med Stewartom in med Gunterjem. Na poti navzgor boste naleteli na kamen, pod katerim se nahaja vaša dobra vest, Stewart. Od tega, kako se boste odločili, je odvisna tudi vaša nadaljnja pot. Med drugim boste tudi odkrili, da Kyrandija ne gre ravno izgubljati. Pirati so s pomočjo mačje carovnije spremenili vse prebivalce Kyrandije v miši. V pogovoru s novim kraljem Jean Claudom boste izvedeli, da jim morate prinesti drage kamne iz mačjega otoka.

Da bi lahko prišli nazaj na mačji otok, vzemite miš Zanthijo in Van in ter Duana, ki se nahajajo v vaši hiši. Z njihovo pomočjo boste zopet zmorali Pegazov napitek in poletite nazaj na mačji otok. Ko prispete na otok, poberite mačeto in poiščite Fluffy, ki pooblasti Malcolma, da naj mu prinesete deset bolh. Ko ste zbrali kosti, ki jih je prinesel Fluffy, vam bo tako zahvalo podal ključ za zdolovanje sira. Uporabite ga, naredite sir in uporabite ta na mačjih kupih. Kipi se bodo zbudili in vi boste lahko pobrali drage kamne. Če se hočete vrniti nazaj v Kyrandijo, morate znova poiskati Fluffyja, ki vam bo podal mačje hrano, katere močan vonj vas bo vrnil nazaj v Kyrandijo. Izročite Jean Claudu drage kamne in nato še magični ovratnik kraljice. Komaj bo začel Jean Claud uporabljati ovratnice, že bo pobil ga s čarovnijo na partijo Tic-Tac-Toe. Med pirati bo nastala panika in bodo pobegnili iz gradu. Žalaj ima Malcolm končno čas, da lahko dokaže svojo nedolžnost. Dokazati morate skulpturo v mestu, vem, da lahko preresete pri drobno mrtvega kralja. Poglejte pod posteljo in našli boste sliko, katero uporabite na magičnih skulpturah poleg skulpture.

Naslednja naloga vas čaka v salonu. Mašina za pripravljanje ribjih sendvičev je pokvarjena (delo špijaznih piratov). Popravite jo tako z burgijo, ki jo lahko kupite pri Hermanu. Lahko pa tudi spremenite Duana nazaja v človeka in le ta bo po kratkem času, ki ga mu odmerite, popravil stroj.

***Sodna obravnava***

Malcolm mora vsem prebivalcem Kyrandije dokazati svojo nedolžnost. Najboljša priložnost za to je salon, kjer se sedaj pomnožena veljo tudi sendviči. Preden začnete, kupite tudi sezam pri Hermanu. Ko ste zbrali vse ljudi v salonu, uporabite skulpturo in magično sliko, je da lahko začnete z novo seanso in končate velik finale.

*25 Povezave med kupi, elementi in dragimi kamni*

| Št. kipa | Element | Kamen |
|---|---|---|
| *1* | *mesečina* | *beli diamant* |
| *2* | *sončna svet* | *rumeni topaz* |
| *3* | *dež* | *škrlatni ametist* |
| *4* | *veter* | *zeleni emerald* |
| *5* | *strela* | *moder safir* |
| *6* | *ogenj* | *rdeči rubin* |

# King's Quest 7

## THE PRINCELESS BRIDE, 1. del

Pustolovščina je razdeljena na 6 poglavij, zato se bomo sprehodili po vsakem posebej. Naj vas ne zmede način igranja, saj boste nekatera poglavja igrali v vlogi princese Roselle, v drugih pa je glavna oseba njena mati kraljična Valanice. Snemanje pozicij je priporočljivo, vendar v najhujših primerih (primerih smrti brez zavarovanja) ponavadi v poštev pride tudi opcija UNDO, ki vas vrne poteze v preteklost, ko neumnosti še niste storili. Zdaj pa zares.

***1. poglavje:***

Vas ozirom kraljico Valanice bo strusanski vrtinec zabrisal v pesek v nekakšni oazi v puščavi. Na kaktusu se je ujel kos vaše obleke, ki ga vzamete in greste na sever. Na skrajni desni strani je nekakšna skala z vhodom. Nad vhodom si dobro oglejte slačico. Pojdite v votlino in se ne miza dotaknite vrčev. Prvi trije se vedno razbijejo, četrtega pa lahko vzamete s seboj. Na levi strani vzemite s police škatlico. Poglejte škatlico (s škatlico kliknete na oko spodaj desno) in jo odprete. Predmete lahko med ogledom tudi vrtite. Zavrtite odprto škatlico in ugledali boste seme. Seme vzemite iz škatlice in zapustite votlino. Ob vhodu v votlino (na levi strani) kopijo na pesek voda. Seme, ki ste ga našli v škatlici, zatlačite v razmočen pesek in zrasla bo koruzi podobna rastlina. Vzemite plod rastline in seme na levi strani na tleh, nato pa poiščite vodnjak. Na spodnji strani vodnjaka vzemite kristale soli, na zgornji pa palico. Z vrčem zajemite slano vodo. Na podnožju kipa si oglejte nekakšne hieroglife. Kip v rokah drži veliko skledo. Vanjo zlijte vodo, ki ste jo zajeli iz vodnjaka. Stopite levo od kipove posode in se obrnite v desno smer. Glavnik uporabite na soli, da se zjodete. Valanice bo zajokala in solze bodo padle naravnost v skledo (če vam ne uspe prvič, poskusite večkrat, najna pa mora solze steči v skledo). V drugo roko kipa zatlačite koruzo in vodo v vodnjaku bo v tem trenutku postala sladka. Zajemite jo spet z vrčem. Oglejte si kipovo biserno ogrlico in vse bisere premaknite na tretjo pozicijo. Glavo kipa zasukajte tako, da se namesto les na glavi pojavijo sončni žarki. Sedaj morate kip samo še prijeti za desno roko in vodnjak se bo končno izpraznil. Pojdite desno in s kaktusa (s pomočjo palice) zlijte mlečo hruško. Poberite hruško.

Pojdite dvakrat proti jugu. Sredi puščave boste ugledali vrtinec, pod njim pa v pesku leži lovski rog. Pazljivo poberite rog in pojdite nazaj na startno lokacijo, nato pa desno in proti severu. Potrkajte na vrata upokojenega podganiksta in se z njim pogovorite. Potožil bo, da so mu ukradli očala in da brez njih nič ne vidi. Medtem vam nagaja zlobni zajec, ki mu za kazen z rogom zatrobite v luknjo v tleh. Zajec bo skočil v zrak in pri skoku izgubil očala in nekaj kraja. Kraje sleknite s kaktusa, očala pa poberite iz peska in jih dajte podlikavcu. V menjavo mu ponudite seme, ki ste ga našli pred votlino in prejeli boste turkizno kroglico.

Vrnite se do vodnjaka ko se po stopnicah spustite vanj. Poglejte na plošči, ki jo drži kipec. Če iz ploščo karkoli vzamete, bo vodnjak zalilo vodo (Indiana Jones stil), zato najprej nanj položite turkizno kroglico, nato pa kaj ci su nit e kamen v obliki črke V. Če greste dvakrat desno od startne lokacije, se boste znašli v škorpijonovem templju. Cunjo (kos vaše obleke) zataknite na palico in z njo nasekajte po škorpijonu. Stopite do oltarja, na katerem boste ugledali cel kup slič. Zasukajte sliko kaplje (morala je po kg?) in pojavili se bodo trije kamenčki. V dvignjeno roko kipca položite rumen kamen, v drugo roko modrega zelenega pa na oltar desno od kipca. Dobili boste še en turkizni kamen, ki ga z drugim kosom sestavite v puščico. Zapustite tempelj in pojdite levo, gor in levo. Sestavljeno turkizno puščico vstavite v glavo kipa in pot v votlino je prosta. Stopite v votlino in začelo se bo drugo poglavje.

***2. poglavje:***

Drugo poglavje boste preigrali v vlogi princeske Roselle, ki pa se je spremenila v grdega trola. Znajdete se v spalnici. Pojdite ven in se v veliki dvorani pogovorite z zajetno Matildo. Pravi, da vas bo s pomočjo čudežne juhice spremenila nazaj v človeka, vendar potrebuje posebne sestavine. Pa jih poiščimo.

Na zadnji (severni) steni, levo od prestola, visi na steni ščit. Vzemite ščit in si ga oglejte, ter iz njega vzemite špico. Mimoidoča jezna deklica bo na tla vrgla miško. Poberite jo in pojdite desno v kuhinjo. Če vas kuhar zagleda, vas bo zabrisal iz kuhinje. Novijte miško, ki nekajkrat obvozi kuharja, nato pa se skupaj zapodita v shrambo, vrata pa se nesrečno zapahnejo. Izkoristite priložnost in iz posodala za kotlom vzemite zlato skledo s police pa pečene hrošče. Medtem se miška veselo vrne. Zapustite kuhinjo in pojdite levo gor h kovaču. Pogovorite se najprej s kovačem, nato pa še z draguljarjem v istem prostoru. Na sredini prostora so stopnice po katerih se spustite v votlino. Z zlato skledo zajemite smaragdno vodo, iz tal pa poberite svetilko. Pojdite na levo stran k lavi. Stopite na rob in iz njega skočite na srednji kamen, iz srednjega pa na polico skrajno levo. Tu s stene postrgajte nekaj fosforja in se vrnite v kuhinjo. Fosfor zabrišite v ogenj in kovač bo zapel. Na steni visijo klešče s katerimi zagrabite njavo škatlo in jo spustite v lavor z vodo na spodnji strani kovačije. Na ognjišču prižgite laterno in pojdite na vzhod do trolskega mostu. Trol vas noče spustiti čezenj, vi pa pojdite po klančku levo do vozička. Dobro si oglejte voz in na prednjem kolesu uporabite ščit. Ščit pritrdite na os s pomočjo špice in se z delujočim vozom zapeljite čez trola, ki zgrmi v lavo.

Pojdite po poti naprej in naleteli boste na žalostnega zmaja, ki mu je ugasnil ogenj. Dajte mu ogenj iz laterne in ves srečen vam bo dal dragulj. Dragulj nesite draguljarju in dobili boste orodje. Vrnite se do zmaja in z orodjem nekajkrat usekajte po njem. Polastite se njegovih luskin, zatem pa se vrnite do Matilde. Dajte ji zlato posodo s smaragdno vodo, srebrno žlico, pečene hrošče in zmajevo luskino. Zmešala bo napoj, ki vam bo povrnil podobo človeka. Sicej ko prej.

Prejeli boste srebrno kroglo, hkrati pa se spremenite v Roselle. Pa sreča ni večna, ker vas ujame hudobna čarovnica Malicia in vas zapre v spalnico. Nočno omarico stol in blazine naložite pod sliko in jo odmaknite. Splazite se skozi tunel in pojdite na lokacijo, kjer je Matilda. Našli boste zmajsko žabo, pojdite do prestola in pojavila se bo Matilda. Dajte ji žabo in naredila vam bo čudežno vrv. Pred vhodom v votlino proti trolskemu mostu vas počaka Malicia. Proti njej spustite miš in prestrašena ženska se bo pognala v dir. Pojdite do dvigala pri mostu in na dvigalu uporabite vrv, saj je obstoječi strik preščbak. Spiezajte v dvigalo in se potegnite navzgor.

***3. poglavje:***

V predelu vam pot zapre orjaški kuščar. Zverinica pomaže mlečo hruško in vsa srečna bo zapustila prizorišče. Pojdite na sever do dveh kipov. Na sebi uporabite glavnik. Pojdite eno lokacijo levo, kjer je drevo. Pogovorite se z jelenom, ki čuva drevo. To drevo je pravzaprav začarana gospa. Obljubite ji, da ji boste pomagali po svojih močeh. Pojdite naprej na vzhod in nato na sever. Po kamnih preskočite reko in znašli se boste pred gadim pajkom. Na njemu uporabite škatlo, ki ste jo na samem začetku našli v votlini in zaprti pajek se bo končno umiril. Iz njegove mreže rešite njelega ptička. Pojdite skozi prehod in znašli se boste pred mestnim obzidjem.

Na obzidju sta dvoja vrata. Stopite skozi mala vrata na desni strani in se pogovorite z jeznim psom. Spet uporabite glavnik na sebi in pes se bo po vašem dišečem segajočem joku omehčal in vas spustil naprej. Pojdite v trgovino s kitajskim porcelanom in se pogovorite z bikcem Ferdinandom, ki vam pove, da so mu ukradli njegov zaklad neprecenljive vrednosti. Na steni opazite masko. Tudi tu lahko uporabite glavnik, da boste dobili nekaj informacij o bceri. Zapustite trgovino in pojdite desno. Ob vozu je pokrita kletka, ki jo odkrijete in iz nje vzamete kitajskega ptiča. Ker je letulček last govedo Ferdija, mu ga pač vrnete, v zameno pa prejmete masko.

Pojdite v mestno hišo in se udeležite zabave v maskah (masko uporabite na sebi, ko pridete do vrat mestne hiše). V mestni hiši je sicer zar ampak bolj slab. Skozi pisana vrata stopite na stopnišče. Po desni strani se spustite navzdol in se po stopnicah spuščajte, dokler ne pridete v nekakšen sobo za lepotičenje. Na steni poglejte v tretje ogledalo in skozi njega boste prišli v pisarno. Iz predala v mizi vzemite kipec, nato pa se po stopnicah vrnite na zabavo. Zapustite hišo in pojdite desno do bazena. Iz gnezda (na veji drevesa) vzemite lesen kovanec. Po vodi plava hlebec sira. Pojejte slane kristale in pojdite v trgovino na severni strani. Zelvi dajte lesen kovanec in masko, dobili pa boste knjigo in gumijasto kokos. Skozi predor se vrnite v puščavo do domovanja podgane in ji v menjavo ponudite knjigo. Dala vam bo ukrivljene pastirsko palico.

Skozi predor se spet vrnite do dveh kipov ter si oglejte mlečne tulipane. Naenkrat vam (kot naločš) na pomoč priskoči (pozorno poleti) ptič, ki nektar izsesa iz cvetov in ga natoči v vrč. Pojdite spet do bazena ob mestni hiši in s palico vzemite hlebec sira. Našle vas bodo jezne živali in vas obtožile hudega zločina. Sledi aretacija in četrto poglavje.



# 13 bureau

## biro zmešnjav



Če smo pošteni, so v zadnjem času igre, ki niso kloni Dooma ali pustolovščine, že prava redko si. Bureau 13 je sicer tudi pustolovščina, a ve o dale ne čisto običajna. Z njo so v programerski hiši "vzemi dva" potrdili svojo udeležbo v igričarskih zodus triji in svoje ime zapisali v mnoge časopise širom po svetu. Upravičeno? Naredili so nekaj drugačnega.

Pustolovščine so namenjene razbijanju glav kupcev takšnih iger. Poznamo dve vrsti klasičnih pusto lovščin, pri katerih je potrebno z uporabo pravih uka zov ob pravem času npr. ubiti slona. Ali odpreti tista velika zelena vrata. Pri normalnih avanturah se vrata odpro s pomočjo ključa, ki ga poprej najdemo, dobimo v dar ali odkupimo, ce glavni programer slučajno spi z začnnovodkinjo. Pri "fantastih" avanturah se pred vrati znajdete popolnoma goli in bosi, v nahrbtniku imate tri sedemmetrske vezalke, uvožene iz neke otoške dežele desno na zemljevidu sveta, nato pa iz prepada potegnete princesko, ki na pomoč pokliče galeba pismonošo, ta pa znese zlato jajce, na katerega trikrat potrkate in izvali se prestrašeni Gargamel. Ko čarovni ka povprašate, kje so Smrkci, se začne tresti in vrata se od same ganjenosti odprejo. No, sedaj poznate glav ni štik za reševanje takšnih iger.



Prišel sem si ogledat to menjšno prazno pisarno

Bureau 13 neumnih zank k sreči ne vsebuje. Vsaj ne tako velike. So pa avtorji vseeno poskrbeli za dovolj komplicirane situacije, kar so storili na prav poseben način, podobno sistemu, ki smo ga pred kratkim srečali v igri Innocent Until Caught II. V končni fazi boste težave koi večino reševali opri le na lastno fan tazijo in izkušnje, ter se tako prebili iz vseh zagat do konca igre.

Zaplet ni popolnoma klasičen. Postali boste član nekakšne organizacije, ki naj bi v bližnji prihodnosti skrbela za odkrivanje in eliminiranje paranormalnih in nenormalnih bitij oz. pojavov. In potek igre?

Pustolovščina je razdeljena v več misij, s tem pa tudi v več zgodb. Na vsako lahko vzamete maksimalno dva od šestih članov ekipe, selekcijo pa delate že na začetku vsake misije. Napačnih igralcev ne morete iz brati, čeprav izgledajo določene situacije z nekaterimi osebami popolnoma nerešljive. Pa niso, kajti po vsakem izbiranju oseb program spremeni potek posamezne zgodbe.



Svetlo mi ni? A si čisi zmešano? Za ta denar dobim ii i

Na voljo vam je torej pol ducata likov. Še najbolj sta si podobna čarovnik in duhovnik, saj oba razpolagata z znanjem čarovništva, še posebej svečenik je koristen v napadih, ki se občasno pojavljajo in se dodatno pop estrijo celo igro. Računalniški mojster obvlada računalnike in ostalo tehniko, s katero pa se nkvarja tudi ženska robot. Prav ona si lasti edinstveno opcijo "razbij", s katero lahko mnogokrat ugotovite, kaj za vraga se nahaja na drugi strani težkih vrat. Lahko pa to ugotovite tudi na bolj fin način, naprimer z vlomilcem, ki takšne in drugačne ključavnice odpira na elegantnejši način. Še posebej zanimiv je 200 let star vampir, ki se lahko spremeni v meglo in včasih na takšen način ponagaja sovragom.



"Saj in zaradi neke hrome za bujšanje. Zdravnik pravi, da je moja koža taka zelo občutljiva, zelo preobčutljiva za to kremo."

Ko po ekranu švigate s kurzorjem v obliki tarče, le ta občasno zamenja barvo. To pomeni, da ste našli nek predmet, lahko pa tudi osebo. Ob menjavi ikon (desni gumb na miški) boste ugotovili, kaj vse lahko z najden im objektom počnete. Če si ogledujete npr. vrata, se bo verjetno pojavila tudi ikona za odpiranje/zapiranje, na koranen z vodo ali psu pa gotovo ne. Z osebami se lahko pogovarjate, vsak od vaših karakterjev pa ima svojevrsten pristop in svoje odgovore. Tu so predvsem pomembne informacije, ki ste jih zbrali do tega trenut ka, saj ne morete nekoga povpraševati o črnjeni mački na ulici, če je pač še niste našli.



Saj meni je čisto vseeno, tu mi ne vidi nihče na je pažni

Pravzaprav je splošen vtis krepko boljši od prve ga. Ozračje se mi je dolgo časa zdelo precej premračno in nekako me ni in ni vleklo k igranju. Ko dojamete vse čare igre, vam postane še kako všeč. Edino moteče je sprehajanje oseb skozi mize ali omare, kar kaže na površnost programerjev. Tudi njih pa razumemo, saj so očitno mislili na dve stvari hkrati (obenem so izdelovali tudi igro Hell) in zato nekaj reči naredili zelo polovičarsko, čeprav to ni opravičilo za malomarnost. Tudi pri posnetem govoru oseb bi se lahko malo bolj potrudili, saj je ženski glas komentatorki dogajanja v obeh igrah posodila ena in ista oseba. Napake so predrobne, pa tudi premalo jih je, da bi igri zato nižali oceno. Rajš er pa poskusite jo sami. Gotovo vam ne bo žal.

| | |
|---|---|
| Format | PC CD-ROM (386, 4 MB) |
| Zvrst | FRP / pustolovščina |
| Založnik | Take 2 / Gametek |
| SKUPAJ | 82 |

| Grafika | Glasba | Igralnost |
|---|---|---|
| 80 | 75 | 85 |

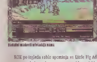


## KO Z UŽITKOM REČEŠ ŠE

# KNIGHTS of XENTAR

Prav dobro se še spominjam časov, ko so se sošolci in sošolke pred šolskimi spisi tresli od strahu. Češ kako težko je sploh začeti s pisanjem spisa, kaj šele napisati nekaj pametnega. Pri Megazinu z uvodi v tekst ni nikakršnih težav (razen slovničnih?). Poveš pač kar ti leži na duši in se potem v neskončnost sekiraš, ker nisi začel kako drugače. Oh, ko bi to foro povedal že prej... Zdaj pa zares.

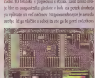
Se spominjate opisa igre Cobra Mission iz šeste (6 VI bla bla) številke Megazina? Čeprav sem prepričan, da se bo našel kdo, ki mi bo solil pamet in govoril, da KOX niti slučajno ni nadaljevanje slavne predhodnice, bom vseeno napisal naslednji stavek: Knights of Xentar JE(!!!) nadaljevanje Cobra Mission! Ali pa vendarle ne. Sploh pa, kako se lahko nadaljevanje igre dogaja nekaj deset (še raje nekaj sto) let prej? In kako, da v tem delu nastopajo popolnoma novi igralci? Nimam pojma.



Nadaljni madreži nikdar niso nama

KOX po izgledu rahlo spominja na Little Big Adventure. Vendarle pa obstajajo mnoge razlike. Tu lahko pogled na teren spreminjate iz 2D v 3D in obratno. Noben pogled nima bistvene prednosti pred drugim, razlika je le ta, da se pri 3D zgradbe rahlo zapacajo. Morda pa so si programerji tako zamislili sence. Ali pa si niso sploh nič zamislili in je to razlog, da sta oba pogleda popolnoma brezvezna.

Spet se bomo pretepali. Boji so narisani v nekakšni čudni 3D tehniki, s pogledom s strani. Tako lahko svoje like in nasprotnike gledate v bok, na potek dvoboja pa vplivate na več načinov. Najpomembnejše je seveda orožje, ki ga vlačite s seboj in ste ga še pred začetkom



Uodzo pod posteljo ni nič prodal

spopada določili za uporabo. Točke (predstavljajo zdravje oseb - hit points) se ob vsakem uspešnem udarcu odštejejo v stilu FRP-jev. Med in pred spopadi se lahko odločite za menjavanje taktik, tako da najprej napadete najšibkejšega ali pa se boste morda namesto za napadalno odločili za bolj obrambno varianto.

Sama zgodba je tako butasta kot vaše ime. Desmond se imenujete, sicer pa lahko vpišete tudi svoje ime. Že prva scena (pred mestnimi vrati vas prebuta šest nadobudnežev) vam da vedeti, da so časi zelo hudi, saj vam poleg meča in ščita vzamejo tudi obleko. K zavesti vas spravi nek starec, vi pa se napotite v gostilno, kjer boste priča dogodku, ki bo lepo pokazal, zakaj se v megametru (med drugimi) nahaja tudi beseda erotična. V baru skupinica fantičev poskuša posiliti lastnikovo hčer. Ker ste s fantiči v slabih odnosih, jim pač odstranite zobe in njen oče vam vaš trud poplača v zlatu. Izpeljevanje naloge se bo začelo takoj ko boste prišli do svoje obleke. Po scenariju sodeč bo potrebno poiskati in iztrebiti viteze Xentarja, o čemer vas delo ma obvesti naslov igre, deloma pa moja malenkost.

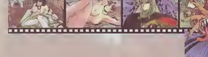
Po mojem mnenju bo igra marsikoga zadržala pred ekranom in tipkovnico le zaradi obilice nasilja in nekaj erotičnih prizorov. In od kod izvirajo ti prizori? Množica večinoma še ne polnoletnih deklic se ob vašem neskončno nabildanem telesu neskončno vzburi. Vseh ne boste potešili, sploh pa je večina prizorov cenzuriranih, tako da boste o dogajanju lahko le brali. Mimogrede, avtorji so na trg razposlali na pol cenzurirano verzijo igre, ki je primerna za mladino nad trinajstimi leti. Za slajše prizore boste morali doplačati in prodajalcu pod nos potisniti osebno izkaznico. Seveda je dobro vedeti tudi to, da se polnoletnost v različnih državah različno obravnava.

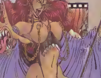
Ker je zgodba zanimiva, način igranja pa tudi, se vam ni treba bati dolgočasja pred ekranom. S pomočjo spretno skritih menujev na dnu ekrana lahko igro predefinirate po svojih željah in potrebah, nakar bo igranje še prijetnejše. Sam način igranja bo predvsem navdušil ljubitelje iger FRP, ljubitelji akcijskih iger pa bodo morali svojo dušo sprostiti ob Mortal Kombatu 2.

*Igro smo si sposodili pri podjetju Mantis, tel. (061) 344-744*

| | |
|---|---|
| format | PC CD-ROM (388, 4 MB), PC |
| žanr | erotična pustolovščina/FRP |
| založnik | MegaTech Software |
| SKUPAJ | 80 |

77 81 79





# Death Gate

*Sartanti so tarej bojda svet razbili na pet celin in rasa Patrynov (katere pripadnik ste tudi vi) praočetih Haplo) zaprli v labirint. Izhod za vašo le redki, resti pa bo treba tudi vse ostale, zato kar brž na pot.*

*Za mizo pred vami sedi Lord Xar, vaš oče. Čeprav bere knjigo, ki bi vam še kako koristila (podarila vam jo nece, ker da je prestara in ze bo raztegala) ga zmotite in se pogovorite z njim. Odgovoril vam bo na vseh vaših 126 vprašanj. Vaša naloga bo poiskati pet pečatov z njimi pa boste lahko zopet sestavili razbiti svet. Preden se od njega poslovite, vas mora naučiti še nekih urokov, podaril pa vam bo tudi zaznamovalec (marker), katerega pomen boste kmalu uvideli. Podaril vam bo tudi ladjo, ki jo boste uporabljali na svoji dolgi in težki poti. Preden zapustite sobo vzemite z stene še luč (glowlamp), nato pa pojdite levo in na ladjo. Luč hapla uporabi sam v pa uporabite magijo (ikona skrajno levo spodaj) na zaznamovalcu in z urokom za prenos run (rune transfer) prenesite znak na krmilni kamen (steering stone). Uporabite (use) krmilni kamen in se odpeljite v svet zraka.*

## Arianus - svet zraka in pritlikavcev

Iz ladje se napotite v vetilne. Pritlikavec (dwarf) Jarre vaz spoznate ze velikana. Povejte mu, da niste n bakrišen velikan, ampak da je paš on tako neznosno majhen. Ko ga prepričate ga povprašujte po bogovih. Povedal vam bo, da ze zvebje in to je dovolj. Z mize na desni mu vzemite marmelado in kos kruha. Pri vhodu na levi strani vizi bela majica. Ko zo je polastite zagledate v steni vedovodno cev. Vzemite še cev in pojdite desno.

Pisarja Limbecka povprašajte o godinjaču Growple Rockdiggerja in zvedel boste, da ga ne priporočljivo želiti. Ker je Limbeck lačen mu namožite kruh z marmelado. Če ga namožete le enkrat je prezuh, dvakrat je ravno prav, vi pa mu ga namožite trikrat. Ker je marmelade občutno preveč bo po nesreči popacal zemljevid, ki ga ravno riše in zakrsol ga bo po tleh. Poberite zemljevid. Na desni strani je na kupu poplinjev ogromne posode z črnilom. Odprete jo lahko z urokom za povečanje temperature (heat) in zamašek vam bo priletel naravnost v naročje, ali pa zamašek enostavno izvlečete z roko. Belo majico potopite v črnilo. Lahko jo pokazete pisarju, ki bo rekel da je zelo lepa in da ima on ravno takšno vendar belo. No, sedaj je nima več.

Napotite se naprej in v levo tunel, kjer srečate tisočletja starega Growpla. Zelo se splača poslušati njegova mermšanje, saj je prav neverjetno zabaven. In praktično gluh. Žal vam noče pomagati vse dokler ne pregnate svetlečih bogov in dokler velikanski stroj ni popravljen. Vprašajte ga kaj si tišči v ušo in mu recite, da mu cev ne bo pomagala pri poslušanju. Dal vam bo cev, vzemite pa še tretji kos, ki je na tleh v škatli.

Skozi srednji tunel pridete do zobe z kontrolno plošče pod njo pa sta stražar. Svetleči bog vam blokira prehod, opaziti pa vaz ne sme. Uporabite čarovnijo za temperaturo na zenzorju in ogbasl se bo alarm. Medtem ko bog popravljo mašino se odpravite naprej v golejo. Spodaj ze pogovorite s zužaji. Vojvoda Andrew vaz prezi, da o njegovem ujetništvu obvestite njegovega strica kralja Stephena, ki ga bo gotovo rešil. Dal vam bo svoj prstan, z katerim boste lahko dokazali, da res govorite v njegovem imenu. Pojdite po stopnicah na vrh ladje, kjer smrči čarovnik. Zraven postelje ima bokal vina, ki ga vzemete, mimogrede pa si oglejte zvetleče figure na mizi (uporabite urok za identifikacijo identify). Ugotovili boste, da figure ne svetijo zaradi bogov, ampak je ravno obratno, torej zaradi njihove energije svetijo tudi l i bogovi. Po poti prihoda se vrnete nazaj na svojo ladjo. Če vam medtem bog zapre prehod, zpet uporabite urok za vročino na zenzorju. Na svoji ladji uporabite ladijsko krmilo (ne kamen!) in se odpeljite do gradu kralja Stephena.

Stražarjema pokazite prstan in znašli se boste pred kraljem. Povejte mu za ujetništvo njegovega nečaka in predlagajte, da na pomoč pošlje svoje vojake. Žal se njegovemu veličanstvu zdi bolje, če ladjo z ujetnikom pripeljete kar do njega. Iz gradu stopite na levo lokacijo in izpod gram potegnite polovico škarij za obrezovanje rastlin. Na levem robu okna boste opazili majhen zapah oziroma zapahek. S pomočjo škarij ga dvignete in odprete polnkno. Oglejte si prizor v sobi in naučili ze boste uroka za ustvarjanje navideznega sveta (create reality pocket) splezajte skozi okno v zobo. Iz mize poberite svečnik, z police pa knjigo. Na zliki uporabite urok, ki ste ze ga ravno naučili in stopite skozi sliko k zapeniku. Zapornik je eden od čarovnikov z vami pa se bo hotel pogovarjati zele, bo mu boste dali bokal vina. Pravi, da v ječi niti ni tako hudo, motijo pa ga edino luči, zaradi katerih težko spi. Zato za boljši spanec vsako noč uporabi urok za zatemnitev. Povprašajte ga za urok, nato pa se z ladjo vrnite v Drevlin.

Stopite zpet do pisarja Limbecka. Podarite mu svečnik in lahko boste vzeli koz pipe, v katera je imel do nedavnega zatlačeno zvečo. Pojdite zpet naprej in zopet uporabite urok za segrevanje na zenzorju. Stopite na vrh ladje, kjer spi čarovnik. Na črni majici uporabite urok za zatemnitev in z njo prekrijte zvetleče figurice na mizi! Lazovi pritlikavci ne svetijo več in začno bezati proti ladji. Če vaz ujamejo bo po vaz, zato ze spuzitie k suznjem in zkrili vaz bodo v skladišče.

Odprete desni zaboj in dobili boste boste čudno svetilko (zingm), ki ze napaja z energijo iz zirele. Poberite jo in aktivirajte. Vrnili ze boste do gradu kralja Stephena, ki vam pove, da je vsa dokumentacija velikega stroja v mestu Skurvash. Odpravite ze v mesto.

Na ulici se mule igra z lutko. Nadeča lutka mu nekako uide v temno ulico, zevede mu priskočite na pomoč in ujame vaz v mrežo. Na njem uporabite urok za zamenjavo (swap) in presenečen pobalin se bo znašel v mreži, vi pa ste prosti. Pogovorite se z njim in obljubil vam bo pomoč. Potegnite mrežo z njega in pojdite za njim do njegovega domovanja. Vzemite mu palico, z katero vaz je usekal (v desnem kotu je naslonjena na steno). Pogovarjajte se toliko časa, da vam bo povedal kako priti v ztolp bratovščine in na koga se morate prej obrniti.

Vrnite ze v ladjo in z palico nataknite ključavnico na drugi skrinji v skladišču. Odprite zkrinjo in iz nje vzemite vrečke draguljev in pali kaz cevi. Vrnite ze v mezto in stopite v gostilno. Natakarju pokažite dragulje in mu jih prodajte za toliko, kolikor vam ponudi. Vaš begat plen opazi vodja roparjev in vas povabi k zadelovanju. Vaše zposobnosti ste dokazali, sedaj morate še lojalnost in ubiti morate meznega trgovca. Kot dokaz morate prinesti trgovčev amulet, ki ga nikomur ne da. Pojdite zpet k smrkavcu. Dajte mu denar in počakajte (ikona wait). Prinesel vam bo orodje za vlamljanje (lockpick) in nekaj koristnih informacij. Pojdite na jugozahod do trgovčeve hiše in vlomite v hišo z lockpickom.

Vsake od treh možnosti, ki se pojavijo na levi strani lahko uporabite le enkrat. Najprej jo potisnite (push), potem jo ztresite (jiggle) in na koncu zasukajte (turn). Pomembno ze zvela, ki se ob vašem delu sprožijo in sicer: click, tick in thunk.

V hiši z bamino vzemite knjigo in jo natančno preberite, da boste znali odpreti sef. Če ga še vedno ne znate je tule v ta namen rešitev. Poglejte v oro pod sliko in v tem zaporedju pritisnite na: winetime, teatime, darktime. Sef se odpre, v njem pa najdete dnevnik. Preberite še dnevnik. Na portretu uporabite urok (create reality pocket) in se pogovorite s trgovcem, ki bojda pozna sliko. Ker zikanja zavede in nakaj mu najprej recite, da si vzame odmor. Izmislite si, da ste glasnik od njegove ko žene, ki b rada dobila njegov amulet. Ker vam ne verjame, da vaz je res poslala ona mu morate odgovoriti na tri vprašanja, ki bodo pokazala, da njegovo ženo zares dobro poznate. Pravilni odgovori ze zapisani med tekstom v dnevniku, ki ste ga našli. In sevedo tule v rešitvi. Prvi odgovor: ze zkakajoči fižolčki (Bouncing Beanz), drugi je pet (five), na vprašanje kaj ji je rekel, ko jo je videl prvič, pa odgovorite z koliko (How much?). Amulet odnesite lopovu v gostilno in odpeljal vaz bo v stolp.

V stolpu vam lopov pove, da ga počakajte v zobici. Ne izgubljajte časa, ampak mizo potisnite do stene in odprite okence. Poglejte skozi okno in zi zapišite ime lebdečega kontinenta, ki preleti mimo (vzakič preleti drug). Stopite na hodnik in odprite desna vrata z vlomilskim orodjem. S tremi poteznimi ze morajo vrata odpreti, glasovi ki ze pri delu šinpo, pa morajo biti takšni kot so bili pri trgovčevih vratih (dva odstavka nazaj). V sobi je kip, vendar ze ga ne morete dotakniti, ker ga ščiti neka savanja. Se spominjate lutke, ki je hodila po mestnih ulicah in vaz zvabila v past? Sama se je premikala zato, ker je začarana z urokom za premikanje (motion). Poglejte v lutko, da se boste tudi zami naučili tega uroka in ga takoj nato uporabite na kipu. Skulptura se naspretno prevrne in ker ni več v območju šorka, ji lahko z vrata vzamete ogrlico. Vrnite se na glavni hodnik, kjer ze vrata z raznobarvnimi rokami. Odprejo ge ze lahko.

Poglejte na listi in vam ga je prinesel pobalin. Na njem je napisanih pet kontinentov in nad vsakim eno beseda. Vsaka roka na vratih ima svoje ime, pri imenih rok, pa se prve črke med zeboj razlikujejo. Če je bila beseda nad kontinentom, ki ste ga opazili npr. thelc, pritiskajte roke v takšnem zaporedju, da boste sestavili to besedo (npr. R (ruby hand) za zadnjo črko v besedi thruR). Pomemben je prvi vrstni red. Stopite skozi vrata. Na podstavek položite ogrlico in pojavil se bo cel kup predmetov. Vzemite kristalni globus in obe knjigi (book of Pryan in Nandbook). Lopov Hugh in grajski stražar vas ujameta, vendar po le vi stojite na čarobnem podstavku. Položite se spet ogrlico in skupaj z vsemi predmeti, ki niso na podstavku boste izginili tudi hudobneže. Z ladjo se vrnite v mesto Drevlin. Pojdite k starcu in mu popravite pipo. Pojavila se bo nekakšna sestavljanka (z desnim gumbom na miški jo obračate). Del v obliki črke T pride v horizontalnem položaju na skrajno desno stran, nadaljujte z zavojem na spodnjo stran, na sredini je ravna cev, zadnji del pa potem ne bo težko pritrditi. Zapustite okno s sestavljanko. Še nismo končali. Voda bo pri delu T tekla iz cevi, zato ga bo potrebno z zamaškom iz stekleničke z črnilom zamašiti. Sedaj odprite ventil na desni strani in izpolnili ste tudi drugi del obljube. Starec vam bo sedaj odgovoril na vse vaša vprašanja, vendar pa ne bo povedal nič pametnega. Pokažite mu zemljevid in pokazal vam bo kje je našel kos rude, ki ga ima pri sebi. Vzemite mu rudo in jo nesite v desni tunel, kjer stoji strojček za kopanje. Odprite predalček (compartment) na stroju in vanj vrzite rudo. Strojček začne z iskanjem, hkrati pa vam skoplje pot v steno. Stopite za njim in znašli ze boste pred kipom, ki ga obkroža cel kup kosti. Kipu v roke porinite kristalno kroglo in vse kosti se bodo odprle. Nkrati se pred kipom dvigne podstavek na katerem je prvi od izkanih pečatov. Oglejte si ljudi v krstah in ugotovili boste, da so notri ravno tisti Sartani, ki ste jih dolžili za uničenje sveta. Mrtvi pa le niso krivi.

Vrnite se spet v svojo ladjo, uporabite krmilni kamen in se odpeljite k očetu. Povejte mu kaj ste odkrili, potem pa zpet v ladjo. Na krmilni kamen vrzite simbol iz knjige Book of Pryan in odletite v naslednji svet.

### Pryan - svet zemlje in čarovnika Zifnaba

Po pristanku boste pred ladjo zagledali rozo rožo. Poberite rožo in poiščite opici veverici podobno žival. Na tleh pod njo poberite lupino oreha na levi strani pa še cel oreh. Spet v ladjo in iz Citadele v Treecity. Stopite do drevesa z vrati in vzemite vrv. Skozi vrata vstopite v domovanje debelušne gospodinje s katero se pogovorite in povedala vam bo za stene insekte ki venomer opresejo so sladkimi sadovami. Pogovorjajte se še z deklico ki se igra s lutko. Ker je lutka pokvarjena ji dajte svojo leseno. Iz kuhinje pojdite nazaj na pot in se enkrat desno kjer se igrajo otroci. Eden od njih (mladi princ ne Prince pardon Symbol) je štrbunknil v prepad z katerega ne sme priti. Z vrvjo ga polegnite navzgor in povedal vam bo da se svečer otroci zbirajo ob ognju kjer jim čarovnik Zifnab kaze razne trike.

Pojdite s kraljevičem (jugovzhodno) in čakajte (tipka wait) in čakajte (še vedno wait). Končno se prikaze dobrodušni čarovnik Zifnab ki vas nauči uroka za prestavljanje (transportation). Uporabite urok na belem disku, ki leži na tleh in transportiral vas bo naravnost v čarovnikovo domovanje. Čarovnik bo med pogovorom naredil prave smešnjave s mizo vi pa mu vzemite črn disk. Sicer bo najprej ugovarjal nato pa bo mislil da ga itak ne potrebuje, saj se naokoli vozi z zmajem. Disk uporablja le kadar zmaj spi.

Vrv privežite na vejo nato pa se po stopnicah spustite spet na tla. Vzemite rumene in modre rože. Po vrvi se zagugajte na drugo stran in stopite do prepadu iz katerega ste rešili kraljeviča. V prepad zabrišite črn disk in stopite do ognja. S pomočjo orehove lupine poberite žerjavico s tal. Urok za transport uporabite na belem disku in znašli se boste na črnem disku torej v prepadu. Tu domuje velikanski pajek. Z žerjavico zazgite panj (hive) in insekti bodo ponoreli. Kozarec z marmelado ki ste ga vzeli Jarru skoraj na začetku vrzite v pajka. Insekti sletijo na sladko marmelado pajek se sicer brani vendar pa v težkem boju insekti do smrt popikajo pajka. Tik pred seboj boste na tleh opazili truplo (ne pajkovo!). Odvlecite truplo in našli boste gobo in piščal. S kosom škarij prerezite pajkovo mrežo in vzemite zlato palico. Na črnem disku uporabite še enkrat urok za transportacijo in za ste spet pri ognju. Pogovarjajte se s kraljevičem dokler vam ne pove svojih težav. Dajte mu zlato palico, modre vrtnice in knjigo pesmi. Ob ljubi vam pomoč zato se vam pridruži. Za pomoč prosite še princeso in vsi trije se odpravite do Citadele.

Poiščite drevo na katerega je z liano privezan škrat. Če boste pridni in pozorni boste v ozadju zagledali Smrke dva Titana, ki sta ubogega škrata zvezala. Ker sta Titani zelo nezna občutljiva in strahotna velikanska in zlobna bitja, poprosite princeso da zaigra na piščal. Titana se za trenutek uspavata vi pa s škarjami prerežete liano in osvobodite škrata. Povedal vam bo kaj potrebujete za vstop v Citadelo nato pa ga pošljite po zlato kladivo. Kmalu se vrne zadihan kot da ne bi bilo sume gre in vam pove da je kladivo v skrinji ki pa se odpre le v primeru vojne. Pogovarjajte se z njim dokler ne opazi da je princesa bolna. Povedal vam bo sestavine zdravila. Prosite ga se za zelišča in se odpravite na lokacijo s čudno živaljo. Ena od sestavin je tudi jedro oreha. Sami ga razbiti ne morate če ga date živali pa ga bo pojedla. Zdrobite rumene rože in njihov prah satlačite v oreh. Oreh ponudite opici veverici, ker pa ji smrdi ga zabriše na tla pri čemer se odpre in sedaj lahko vzamete jedro. Princesi dajte zelišča orehovo jedrce rozo rožo in gobo. Pozdravila se bo in nehala kašljati. Vrnite se spet do Titanov in škrata. Princesi pokazite note iz knjige Pryanov in jo prosite da zaigra na piščal. Pol naprej bo prosto saj sa Titani za trenutek zadremali. Na belem drevesu boste zagledali bele kristale. Prosite kraljeviča da spleza ponje, nato pa urno zbeszite. Titani se takoj prebudijo in stečejo za vami. Na lokaciji kjer ste rešili škrata odprite štet in vanj zabodite kristal. Jezni Titani so prevelik da bi se lahko sprehajali po poteh malih škratov zato začno kopati jame s tem pa sprožijo tudi vojno. V hipu se bo spet pojavil škratek in vam prinesel zlato kladivo. Vrata v Citadelo so odprta.

V Citadeli boste srečali čarovnico Zifnaba ki vam bo dal kamen. Ko bo kamen začutil močno magijo, bo zasvetil zeleno. Če ga zdrobite se boste rešili iz težav. Na srednjem stebru boste ugledali pečat sveta ognja. Vzemite pečat in se s ladjo vrnite k očetu. Ko se s njim pogovorite se vrnite v ladjo in v kamin kamen vžgite kristal. Odpeljite se v naslednji svet.

### Abarrach - svet ognja, pušćave in mrličev

Na skrenu desno od ladje boste zagledali mrtvega delavca. Pogovorite se s njim (ko je pačigan) povprašajte ga kaj počne in ga prosite za vedro. Pojdite v votlino s kočo in iz tal poberite kamenčke. Odpravite se proti zvoniku, vstopite in v vedro vrzite kamne. Obesite vedro na kljuko in se napotite v levo hišo. Stražaj vam bo povedal da vsak dan ob štirih odnese čaj gospodarju v delovno sobo. Vspnite se po stopnicah v sobo kjer varuška prebira pravljice. Na nočni omarici je čajni komplet ki ga odnesete strazniku. Pojdite spet v stolp in po vrvi splezajte do urnega mehanizma. Z vitlom navijte utez in prestavite kazalec za dve poziciji v levo. Sprostite vzvod (release lever) na desni in lecite do stresnje ter smuknite v delovno sobo na desno. Če ste prepozni se lahko vrnete in uro spet prestavite na četrto. Iz stojala v sobi vzemite knjigo in jo preberite. Naučili ste se še dveh novih urokov. Vrnite se v ladjo in odjadrajte v Kleitus Palace.

V gradu vas pozdravi Kleitus XIV, ki vas najprej nauči novega uroka nato pa vas zasurupi in vrze v ječo. Prebudili se boste v zaporu pod gradom. Na psa uporabite urok za lakoto (hunger). Pes se bo zbudil vi pa mu visite stresek. Na psu uporabite še urok za posesl telesa (possesion) in spremenili se boste vanj. V štirinozni obliki se odpravite v jedilnico, kjer vzamete drugo steklenico s leve strani. Nesite jo v zapor in položite pred Hepla. Iz zeblijčka snemite ključe in jih prav tako položite pred Hepla. S pritiskom na Hepla dobite spet človeško podobo. Poberite steklenico in jo ponudite sojetniku Edmondu. Polovico bo spil drugo polovico pa spijte sami. Vsemite ključe in se odklenite. Iste storite z Edmondom. Poberite še spono (vise) ki leži na mizi in Edmonda povabite s seboj. Povedal vam bo kje je izhod in vas odpeljal v votlino kjer se skrivajo njegovi prijatelji.

Ko se boste pogovorili z igralci vam bodo dali štiri rune. Balthazar pravi da preučuje iluzije. Spremenite se v psa in na desni strani boste v steni videli prehod ki ga sicer ni opazili. Svoje videnje zaupajte Balthazarju ki sodeva pojasni s čarovnija, ki sicer deluje na vsem svetu vendar pa na živali ne učinkuje. Poskusil se bo dotakniti stene in dobili boste se en urok. Stopite skozi prehod v votlino. Poberite knjigo in jo preberite. Vsemite še ogrinjalo in zvedeli boste kaj se je točno zgodilo hkrati pa boste dobili še en urok. Z ladjo se odpeljite v Telestie.

Stopite v stolp z uro in po vrvi splezajte do njenega mehanizma. Na desni strani je kip ki mu s spenjalom najprej stisnete roke, nato pa spenjalo sprostite in na tla bo padel kos kipa. Vzemite ga, saj je manjkajoči del runo. V levi hiši obiščite varuško in ji vzemite knjigo. Knjigo odprite na strani kjer je pravljica o kači z naslovom Get that Snake. Pogovorite se z žensko in jo prepričajte da gre z vami. S seboj povabite še mrtvega delavca ki vam je prej dal vedro. Ko pridete do kače dajte varuški knjigo in prebrala bo pravljico. Delavec bo dobil idejo kako ujeti kačo in zgrabil jo bo za vrat. Oblecite ogrinjalo in odprite vrata v grobnico. Vrata se odprejo šele potem ko vse pušćice obrnete navzdol in se pogovorite še z mrtvim škratom. Tudi on bo šel z vami. Z ladjo se odpeljite do palace Kleitus in stopite do vhoda v katakombe. Škrat bo pohegnil med vrati pa ostane kos njegove obleke. Vzemite košček obleke in ga dajte povohat psu ki bo sledil škratu po labirintu. Sledite psu do konca in poberite pečat. Nad kovo se nahaja runa. Na njej uporabite urok za odkrivanje iluzij (unravel illusions). Čeprav runo zagleda cela pa je vseeno manjka en del. V luknjo vložite kos kipa iz urinega stolpa. Princ vam bo v zahvalo podaril svojo ogrlico s zasnemovalci vseh petih svetov. Z ladjo se vrnete do očeta in mu daste tudi te sestavljeni pečat. Na kamin kamen v ladji vzgite princevo ogrlico in se odpeljite naprej.

### Chelestra - svet mraza, ledu in pošasti

S steklenico sojemite vodo v jezeru in pojdite levo. Uporabite magijo za prenos run (rune transfer) na drugem runu iz leve strani (stari nosite s seboj podarili so vam jih kockarji) in jo prenesite na mestna vrata (city gate). Zmaj vam bo vzel kamen in ga vrgel na kup drugih kamnov, kjer ga ne morete videti, saj se je pomešal med njih. Takoj se s pomočjo čarovnije spremenite v psa in zbezite v mesto. Tu se srečate s Sartanom Samahom ki vas nauči nove čarovnije. Med pogovorom pa se je v vaši podobi zmaj pritihotapil v sobo in ukradel paket ter se odpeljal s vašo ladjo. Sartani vam bodo podarili drugo. Na preprogi uporabite urok za odstranjevanje vode (null water) nato pa na preprogo ponesete kamen. Na preprogi uporabite urok create reality pocket nato pa jo vzemite s seboj.

Na lokaciji tik pred ladjo spijte nekaj vode iz steklenice in se odpravite v votlino. Pred mestnimi vrati pogrebite smajeve laske in jih založite na kup kamnov. Kar je smaj čarovnik so tudi laske magične. Vaš kamen bo magije zasvil, spremenil bo barvo in ne bo vam ga težko poiskati. Pojdite na novo ladjo in v njej na steno obesite preprogo. Uporabite urok create reality pocket in stopite vanjo. Kamen ki ste ga pred očmi Sartanov zavili v preprogo, sedaj iznesite ven in uporabili ga boste za krmilo. Vanj vžgite runo in lahko se boste vrnili do očeta. Z mize mu vzemite knjigo in pojdite do labirinta. Vrata vanj so sedaj odprta.

### Labirint

Vstopite v labirint. Skozi ovijalke ne morete kar tako saj vas s veseljem ubijejo. Vanje visite singer in na njem uporabite urok za mraz (cold) s katerim jih zamrznete. Na naslednji lokaciji so vam v napoto tigri. Vrnite se do ovijalk tigri pa vam bodo sledili. Urok za povečanje temperature (heat) bo segrel ovijalke ki bodo ujele tigre. Rastline spet zamrznite in pojdite do vhoda v votlino. Poberite lobanjo in pojdite v žrtvovalno jamo. Vzemite kost in poglejte slike na steni. Pojdite na severozahod. Na ognjišču uporabite zinger in lobanjo nato pa zinger aktivirajte.

Sledniku dajte skodelico in se pogovorite z vodjo vasi. Na tleh poberite vrv in jo uporabite na kosti da naredite lok. Prosite vodnika da vam poišče oceto in zmaja ki se naokoli sprehaja v vaši podobi. Pripeljal vas bo do vhoda v jamo ki ga čuva bogomoljka po imenu Chandin. Uporabite lok in puščico in ubijte hudobnico. Preden stopite v jamo spijte se nekaj vode.

V jami se vašega obiska veseli zmaj Sang Drax. Ker ste v brezupnem položaju zdrobite kamen. Na pomoč bo priletel čarovnik Zifnab in s svojim smejem pregnal hudobnega. Spotoma vas bo se nahrulil in se poskusil opravičiti ker je hudobni zmaj ušel. Potem vas bo odpeljal do stopnic ki vodijo na plavajoči otok, kjer se je zgodba začela in svet razbil.

Pojdite po stopnicah in srečali boste svojega dvojnika. Na sebi uporabite urok self immolation, vendar uporabite zrcalno sliko uroka (levo in desno rune zamenjajte). Preiščite ostanke trupla in poberite vse predmete. Večina predmetov mate sedaj dvakrat. Iz dveh palčic škarij sestavite delujoče in na naslednjem ekranu z njimi točno osrešite lovke (tentacles) da je pot prosta.

In že smo na podstavku kjer vas čaka oče. Iznenada priletí zmaj in vašega očeta s enim izdihom ognja ubije. Hitro vložite pečat iz sveta vode (water seal peace) v steber (water spire) premaknite focus na runo s katero ste začeli igro (nahaja se nekje bolj zgoraj levo v obliki črke J). Pečat iz sveta zemlje (stone seal peace) vložite v zemeljski steber in uporabite urok za vstajenje (resurrection) na očetu. Pečat iz sveta zraka (air seal peace) vložite v zračni steber in se pogovorite z očetom. Sedaj položite še nexus na focus in zmaj zgori v breznu. Svet je sestavljen in rešen. Sartani pa očitno spet niso bili krivi saj je vso zadevo izpeljal zmaj. Srečni?

Če ste se držali rešitve, ste zbrali vseh 1500 možnih točk, če pa se vam je kje zataknilo si jo preberite še enkrat. Snemanje pozicij pa vam kljub navodilom toplo priporočam, saj nikoli ne veste kaj vas čaka za naslednjim voglom.

PETRIČ ALEŠ

# ALONE IN THE

## Kako so policaji spoznali, da se svetl

Edward Carnby, računalniški nadomestek legendarnega strupovskega detektiva nemogočega Martyja Misterija, je že tretjič zabredel v težave. Tokrat je sprejel skrivnosten primer, katerega scenarij je postavljen v dvajseta leta divjega zahoda, v čas zlate mrzlice. Med snemanjem vesterna The Last Ranger v mestu duhov imenovanem Slaughter Gulch je izginila celotna filmska ekipa. V ekipi je bila tudi Emily Hartwood, Carnbyeva prijateljica, zadosten razlog za vtaknitev glave v osje gnezdo. Edward se tako odpravi v prekleto mestece na robu puščave Mojave, nevedoč, da tam nanj preži čreda grdobcev brez primere.

Alone 3 je kljub bleščeči oceni 95% revije PC ZONE le še eno nadaljevanje nekoč zares dobre igre. Prvi Alone je pred časom odpril novo zvrst iger in z domiselnimi pogledi kamere ter takrat odlično grafiko in zvokom postavil čisto nove standarde. Bil je zvit in napet, uporaba predmetov je sledila zakonom logike. Zaradi kombinacije klasične grafike, ki je izredno upodobila statično ozadje, ter vektorskega načina, ki je dinamičnim likom ohranil hitrost, je igra delovala prav fantastično. Vse našteto velja tudi za Alone 3, edina smola zanj pa je, da tokrat pišemo leto 1995. Grobi vektorji naenkrat niso več v modi in nihče ni navdušen nad dejstvom, da se igra, ki na CD-ju zavzame glede na medij borih 35 MB, ne le namesti, temveč dobesedno prepiše na trdi disk. Vendar uvodne kritike ne gre razumeti napak. Igra nikakor ni slaba, le pretirano dobra ni.

Nadaljevanje zopet prinaša igranje v vlogi detektiva Carnbya, ki se kasneje z magijo Indijancev Navajo spremeni v pumo, nato pa postane pravi šerif s klobukom, zvezdo in obveznimi špicaki. Vse lepo in prav, toda že v obeh predhodnikih ste lahko igrali kot moški ali ženska, prevzeli vlogo mafijske pročke ali se preoblekli v Dedka Mraza. Enak ostaja tudi menu, v katerem izbirate, uporabljate in pregledujete predmete [illegible] vanjem. Zopet vidite 3D sliko vektorskega predmeta, poleg pa so vedno navedeni tudi vsi načini uporabe. Še vedno lahko izbirate med štirimi načini premikanja, pač glede na trenutne okoliščine. Lahko se bojujete golih rok ali z orožjem, preiskujete okolico ali odpirate vrata, pobirate predmete ali skačete naokoli. Tokrat so se programerji z orožji zares potrudili, saj vam je na razpolago prava mala orožarna. Kramp, bič, stara winchester puška, ubrovka revolver kolt in mitraljez Gatling je le nekaj pripomočkov, s katerimi boste [illegible] zombi revolverašem. Žal vam tudi sovragi [illegible] ostri ejo dolžni, kajti smrt je v Slaughter Gulchu [illegible] kakor pohan sir s tatarsko v Zlati ladjici. Igra je kljub možnosti nastavitve težavnosti na tri stopnje celo na najlažji dokaj težavna. Streliva vam venomer zmanjkuje, sovragi se pojavljajo iz oči, merjenje s puško je še vedno prepuščeno goli sreči, kar pa za nasprotnike seveda ne velja. Večkrat se še zavestne ne, pa že končate s petimi metki med rebri, medtem ko vaš kolt še niti ni prišel do besede.



Ja [illegible]! Kaj ni pa učpiči!? Kdo bo pa zdaj pobrisal?

Edina obramba proti težavnosti igre je nenehno shranjevanje pozicije, ki je razdeljeno na štiri področja, vsako s po desetimi praznimi mesti. Tako lahko shranite do 40 pozicij, kar bo gotovo zadostovalo. Avtorji so ljubeznivo dodali 10 že shranjenih pozicij, ki prikazujejo del zapleta igre in predmete ter orožja, na katere boste pozneje naleteli. Gre skratka za to, da bi igralci ohranili zanimanje do igre in ga vzpodbudili, naj se lastnoročno dokoplje tako daleč.

V igro je po besedah programerjev kljub majhnosti mesteca vključenih 270 ozadij in 60 različnih likov, med katerimi bodo le redki na vaši strani. V pomoč vam je tudi zemljevid, ki se kakor v Doomu prikaže s pritiskom na tipko TAB. Kljub navidez klavstrofobično majhnem mestecu je igralna površina, na kateri poteka igra zaradi izkoriščenosti [illegible] nadstropij, pokopališča, jam in tunelov presenetljivo velika. Ugaja dejstvo, da se stalna glasbena podlaga predvaja neposredno s CD-ja, tematsko pa je odlično prikrojena. Z legendarno kavbojsko brenkalico (pojoči glavnik), kakršno je uporabljal že Terence Hill v filmu "My name is Nobody", vam v ušesih res pričara vzdušje divjega zahoda



Zdaj [illegible] pa [illegible]! [illegible] kdo bi mislil..

# DARK 3

## loba skriva v hladilniku?



scene saj je mesto skrbno in strašljivo izrisano zgodba pa se razvija napeto in brez neumnih logičnih luknj. Uporaba predmetov za reševanje ugank je ostala kot v prvih dveh delih preprosta in napol očitna, škoda pa je, da jih je zopet premalo.

Vmesne sekvence, namenjene povišovanju adrenalina in pojasnjevanju zapleta, bi lahko izpustile prev elike vektorske like. Branje oziroma poslušanje vsebine najdenih dokumentov pa je že zgodba zase. Vsi dokumenti so kot govori posneti na CD, bere pa jih več različnih glasov ali bolje naglasov. Vsi so prijetni ali vsaj spodobni, razen enega. Glas norega inženirja ima namreč ogaben nemškutarski naglas, ki para živce in ušesa, zapovrhu pa govori še same neumnosti. Igra ponuja tudi nekaj dodatnih zanimivosti, kot je naprimer možnost namestitve v Okenskem okolju ali popoldansko branje priloženega "časopisa", v katerem boste našli nekaj namigov in pojasnil k zgodbi. Alone in the Dark 3 bo gotovo ustrezal navdušencem, ki so "obrnili" prvi nadaljevanji ali pa tovrstnega tipa iger še niso igrali. Mnogim drugim pa bo kljub pravšnji ceni prinesel preprosto premalo novega.

*Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187, tel. 061 159 7511*

Grrr... Najprej rečejo naj nesem v istrašil.. nato nazaj v klet pa spet gor... Kdo je to dolžan prenašati?



Ej, tiska. U golman veš, deno tak podnesine!

| format | PC CD-ROM (386, 4 MB) |
|---|---|
| zvrst | arkadna pustolovščina |
| založnik | Infogrames |
| SKUPAJ | 70 |

| ✂ | 𝄞 | ⚽ |
|---|---|---|
| 66 | 81 | 76 |

# STAR TRAIL

**Močvirje**

Ko prispete v močvirje, na jugovzhodu najdete skrinjo, v kateri je poleg ostalega tudi mreža in dokument, ki ga dobro preučite. Na sredini močvirja naletite na prebivalce močvirja, ki vam obljubijo, da vam bodo pomagali, če boste tudi vi njim. Ubijte posast in za nagrado boste dobili odgovor, ki vam pomaga v vašem iskanju Agdana. Pri iskanju Star Traila boste morali najprej obdarovati Phex duhovnika, nato pa se predati orožje. Videli boste Agdana, vendar morate ti najprej se do stare ženske na jugozahodu močvirja. V bližini njene koče najdete zel in še nekaj uporabnih predmetov v koči. Starka vam za vaše znanje podari stekleno kroglo čarovnikov na severu močvirja in odpre čarobna vrata v grad. Ker že poznate pot, se odpravite do čarovnika, pri katerem morate pravilno izbrati besede (odgovori so: Love, Life in Faith). Pri čarovnikovih ostankih najdete kristalno kroglo in zelo zanimiv pergament. Pokončati morate tudi starko, ker vam poskuša streči po življenju. Preiščite preostanek močvirja in na severu najdete poleg potoka nahrbtnik, v katerem se nahaja zlati prstan. Nahrbtnik dobite s pomočjo mreže. Pojdite na zahod in našli boste zel, ki je omenjena na pergamentu. Oseba, ki nosi nahrbtnik, naj vzame zel številka 18 in naj jo uporabi na inventarju. Sedaj pojdite nazaj v Lowangen in vstopite v mesto skozi skriti vhod in izročite Agdana. Za nagrado od mojstra Eolana dobite ključ za skrivni vhod.

V Phex templju uporabite podkupnino in vprašajte o Star Trailu in izvedeli boste, kam morate iti. Zapustite Lowangen skozi skrivna vrata. Ko pridete ven, naletite na izredno močne čarovnike, ki hočejo imeti vaš zvijenski kamen. Izročite jim ga. Toda čarovniki se prepričajo, da ni pravi. Odpravite se brez kamna v Lowangen in obiščite Ailana. Pojdite v njegovo bivališče in vzemite pravi Salamander Stone in končno zapustite Lowangen ter se odpravite v Blood Peaks.

**Blood Peaks Level 1**

V prvi etaži odkrijete tri velikanska skladišča, v katerih staknete vse, kar vam srce poželi. V skrinji boste našli dva ključa, v naslednji poleg roke na desni pa še bronasto ploščo, ki jo prav tako vzemite. Ostale skrinje vsebujejo zdravilne napitke, denar itd. Vzemite, kar potrebujete in se odpravite eno etažo nižje.

**Blood Peaks Level 2**

Poleg novih skladišč odkrijete tudi celice. V eni izmed njih (na levi), kjer najdete mrtvega čarovnika, vzemite lažni Salamander Stone. Od drugih oseb v celicah je edini zanimiv Thurazz, ki se vam pridruži, dokler ne zapustite Blood Peaksa. Ob dvoboju in v skrinji najdete ključa. Zanimiv je tudi čarobni prstan, ki se nahaja na severu etaže in epruveta v skrinji.

Potem ko se odžejate z vodo, se odpravite naprej in v neki sobi boste našli stensko omaro, katero lahko s pomočjo kopja odprete. Vstopite skozi omaro. Naletite na leglo pajkov in mrežo, ki jo uničite z vašim mečem. Najdete tudi okostnjaka, kateremu vzemite čarobno orožje. Če greste naprej na sever, naletite na gnezdo polno pajkovih mladičev. Pojdite eno polje nazaj in naj eden iz vaše družbe pije iz epruvete. Pošljite tega člana samega naprej. Član bo uničil vse mladiče in tudi veliko pajkovko, ki mu zaradi napitka ne more storiti ničesar. Združite družbo in južno od gnezda najdete vdolbino v steni, kjer so dragulji in ključ. Sedaj se odpravite v naslednjo etažo navzdol.

**Blood Peaks Level 3**

Tu ni razen ostalih orožjih, hrane, napitkov in rastlin nič posebej pomembnega. Po tatvini bodala in potem ko "odpustite" Thurazza, se odpravite ven iz temnic, ne da bi našli Ingrammoscha. Preden se odpravite v Tjolmar, da bi našli Ingrammoscha, zavijte še v mesto Tiefhusen.

**Tiefhusen**

Na severu mesta naletite na Hensgerja, ki se bo pogovarjal z vami samo če imate priporočilo kake druge osebe. Ob iskanju take osebe pridete do gostilne "Healthy World". Po selitvi od mize do mize končno naletite na Jandereja, ki pove nekaj o Star Trailu in poskrbi za Hensgerja. Odpravite se sedaj nazaj do Hensgerja, se z njim ponovno pogovorite in ga prosite za pomoč pri Star Trailu in se dogovorite, da se boste zopet srečali ob sončnem zahodu. Čez nekaj časa ga ponovno srečate in vas bo vodil v klet, toda Hensger vam ne bo sledil noter, ampak vas bo preprosto zaklenil. Znašli ste se v Phex templju.

**Phex Tempelj**

Iz kletne sobe pridete ven skozi skrivni vhod v steni. Znajdete se v prostoru, od koder greste na levo, kjer se nahaja skrinja, v kateri najdete sekiro. Če greste na desno, najdete v skrinji Phex čelado in Phex ščit. Ko se vrnete iz sobe na desni, vam pot zapre čarovnik "Poltergeist", katerega odpravite s čarovnijo za pobijanje duhov.

Zahodno od iste sobe se nahaja kamnita plošča, kjer se vam, če pravilno odgovorite na vprašanje ("Night"), odprejo skrivna vrata. Vstopite skozi novo nastali vhod in naletite še na drugo kamnito ploščo, kjer morate pravilno razporediti tri karte. Ko to storite, se vam ponovno odprejo nova vrata. Če zmagate v spopadu, dobite moder ključ. Naprej na vzhodu odkrijete recept. Ko ga poberete, se za vami zaprejo vrata na zahodu, pojavi se nova vdolbina v steni, kjer se pojavi še en recept, ki povzroči vdolbino na jugu. Ko poberete še tega, je pot na zahod ponovno prosta.

Na vzhodu najdete žrtveno skodelo, v katero položite nekaj kovancev. Nato pobutnite skodelo in le-ta vas prenese na jugovzhod. Ponovno se vrnite nazaj in odkrijete še ena skrivna vrata, skozi katera lahko pozneje zapustite temnico. Na severovzhodu naletite na Hensgerja, ki vam razloži, da je iskanje za Star Trailom nesmiselen in da je vse bila samo šala. Sedaj zapustite temnice in Tiefhusen ter se odpravite v Tjolmar.

**Tjolmar**

V Tjolmarju obiščite gostilno zlied Lotos, kjer izveste, da živi Ingrammosch v hiši na zahodu mesta. V Rahja templju izveste, da je bil Ingrammosch v mestu in da ga že nekaj časa ni nihče videl. Odpravite se do njegove hiše. Salamander Stone bo začel utripati. Palček bo prišel iz hiše, vendar to na žalost ni Ingrammosch. Opravite z njim na hitro in vstopite v hišo.

**Ingrammoschova hiša Level 1**

V hiši najdete lisnač (2 levo, 4 desno, 4 levo). Če stecete od vhoda mimo dveh delov zidu na levi, zaslišite značilen zvok. Nazaj do vhoda in tokrat storite isto, le z desnimi zidovi. Obrnite se na levo in se dotaknite zidu ter s tem odprite pot na zahod. Vstopite skozi novo odprtino in nadaljujte naprej. Vrata za vami se zaprejo, znajdete se v sobi z drevesi. Preiščite drevesa in našli boste ključ ter zdravilne rastline, s katerimi obnovite vaše moči. Preiščite tudi dva lističa, ki jih najdete zahodno od dreves. Da bi prišli ven, morate ločiti vašo družbo in uporabiti ročico na mehanizmu hkrati s tem, da nekdo dvigne pregrado. Nadaljujte pot po hiši in na severozahodu boste odkrili dva pomembna predmeta. Naprej na jugu srečate bojevnico na deblu. Če jo hočete rešiti iz ledenega plašča, uporabite čarovnijo "Snow melt". Punca vam za nagrado podari ključ. Ponudite ji tudi mesto v vaši družbi. Naprej na zahodu odprite z obema ključema najprej vrata, nato pa še skrinjo. Dobite zelo pomemben predmet, ki ga potrebujete za končni dvoboj.

Kip, ki ga najdete na vzhodu, vzemite prav tako s sabo in končno pojdite do stopnic, ki naj bi vodile navzdol, toda izkaže se, da to niso prave stopnice (posledice so zelo opazne). Zato pojdite še naprej na sever, kjer naletite na zid, ki je samo navidezen. Pod njim se nahajajo stopnice, ki zares vodijo en nivo nižje.

**Ingrammoschova hiša Level 2**

Naprej na severu temeljito preiščite skrinje, v katerih se nahajajo ključi za ključavnice na zidovih. Na drugem koncu hodnikov najdete zdravilni napitek in recept na mizi. Končno naletite tudi na prehod, kjer vas obstreljujejo puščice. Pošljite svojega čarovnika naprej, zaščitenega z maksimalno možnimi zaščitami, ko pride do konca poti, naj z urokom teleportira preostalo družbo. Skozi navidezni zid, na katerega naletite, prispete v veliko sobo, kjer najdete mnogo skrinj z zdravilnimi napitki in denarjem. S ključem odprete ključavnico na vzhodnem zidu in odpre se vam prehod v labirint, kjer po štirih dvobojih dobite štiri dele amuleta. Hitro se odpravite z vsemi štirimi deli amuleta na jugovzhod (Amulet Wall), kjer s pomočjo amuleta odpravite ta zid. Povzpnite se po stopnicah, ki se pojavijo in zapustite Ingrammoschovo hišo.

**Tempelj brezimenih**

Po kratkem dvoboju kmalu na začetku na zahodu dobite dokument, s pomočjo katerega lahko odprete vrata na vzhodu (prava beseda je "Kult", kombinacija pa 19-rs). Vrata se odprejo in znašli se boste na poti, polni teleportov. Prebiti se morate do sobe s stebri, ki se nahaja na zahodu.

Odgovor na vprašanje stebra je "Arkandor". To vam omogoči pot na jug, kjer najdete čelado in zmajev čekan, s katerim lahko odprete zmajeva vrata. Znajdet se pred težkim bojem, kjer morate uporabiti vse moči, da iz njega pridete živi in zdravi. V sobi spodaj najdete Ingrammoscha, ki ga po boju z zmaji rešite. Od Arkandora dobite nazaj Salamander Stone, sedaj zapustite tempelj skozi novo nastali izhod na severu.

Igre je končno konec, vidimo se (mogoče) v tretjem delu sage Realms of Arkania.

*PS: Igral sem nemško verzijo igre "Sternenschweif", zato nisem prepričan, če so imena mest, prostorov in oseb pravilno prevedena v angleščino, rešitev sama pa je enaka v obeh verzijah.*

BORUT LEVART

# Little Big Adventure

*Najprej par nasvetov*

- vse plakate napne lahko berete V "NORMAL MODE" pritisnite preslednico. Tako lahko preiscete tudi vse omarice, kante za smeti, kjer najdete energijo, ključe, denar in pozneje čarovnijo
- za novo življenje potrebujete škatlico za deteljico, le-to pa zapolnite z deteljico. Obojih je v igri zelo malo
- vseskozi se veliko pogovarjate z vsemi tiki, kadar je le mogoče
- ne približujte se belo klon ... in slonoml
- s F1-F4 menjate oblike obnašanje
- s F6 si na opcijah daje agresivnost ne ročno izbiro, lažje se je tepsti

**CITADEL ISLAND**

Pustolovščino začnete v zelo majhni tesni celici. Preselite se na "AGRESIVE MODE". Po majhni tepotovnici vas prade paznik minti. Pokončajte ga in se posluzite dvigala, ki vas popelje do naslednjih dveh paznikov. Obema pokažite svoje pretepaške sposobnosti. Zadnji vam zagusi ključ, s katerim odprete bližnja vrata. V naslednjem prostoru pazite, da paznikn preknzale pot do alarma. V prostoru nad tem v omari najdete vašo osebno kartico (Id card) in zemljevid (Holomap). Za spansko steno se preoblecite v zdravniško uniformo. Po stopn cah odkorakajte v prostor nad vami. Tam morate biti v "NORMAL MODE". Pazniki vas ne opazijo, ker mislijo, da ste eden od njih. T stemu ob gumbu se hinavsko splazite za hrbet in mu preštejte kosti. Z naslednjim opravite enako. Od slednjega dobite ključ za vrata. Po prstih se v "DISCREET MODE" splazite za hišo vojaka in ne odlagališču za smeti pritisnite Space. Pobere vas smetarski avto in vas mimo vseh vojakov popelje do končne postaje. V hiši dobite lepo vsotico denarja. Na novi lokaciji se čez resato spustite v kanalizacijo. Poberite škatlico za deteljico, ki sedaj že čaka, da se zapolni. Ena je skrita pri zhodu iz bolnice. Malo naprej so vrata v lekarno. Vstopite in pokončajte prodajalce in mn smite v soko koncentrirani sirup. Medtem se vam pridruži klonirani slon. Ker vam njegova druzba ni všeč, mu pobegnite. Strategijo prepuščam vam (predlog: tek). Naslednjo lokacijo preletite, na naslednji pa vaš čaka vaša draga. Z njo greste v hišo in se začnete pogovarjati. Po pogovoru hitro skočite v drevno dobo in se skrijte za kavč (v DISCREET MODE pritisnite preslednico). Medtem pridete dva klonirančka in odpeljeta vašo drago. Razglejte se po hiši. V spalnici dobite nekaj energije, katere vam zagotovo primanjkuje. V delovni sobi najdete svojo obleko in čarobno kroglo, kaj era bo v nadaljne vaše najučinkov tejše orožje. V knjižnici najdete ključ, ki odpire vrata v klet. Tam je skrivni prohod za sodom, ki vam bo sinzi pozneje. Uporabite dimnik za izhod na prosto. Na prejšnji lokaciji slecite mimo vojaka, ki straži vhod v pristanišče. Pred pristaniščem na kloniranecu uporabite vašo novo pridobitev čarobno kroglo. Slon vam pusti ključ, katerega uporabite na vratih. Sedaj potrebujete samo še karto za trajekt. To vam da slonček, ki čaka na rešitelja, da mu naredi red v skladišču. Tu uporabite vašo sokobansko žilico. S karto, dobljeno po po dobro opravljenem delu, imate dostop do naslednjega otoka.

**PRINCIPAL ISLAND**

Prispeli ste v pristanišče. Na poti na drugo lokacijo (sever) si vzemite čas za dva klonirance in vojačke. Pri zaporu se pogovorite s kuncem, katerega okno od celice gleda na jarek, v katerega se morate vihotapiti. Le tako lahko pozneje dobite rdečo kartico. Pojdite v knjižnico, kjer se pogovorite z vsemi liki. Tip, ki nenehno pije vodo, izraz željo, da bi zelo rad pil vodo z drugačnim okusom. Na lokaciji levo in dol pokončajte kloniranega kunca. S tem si pridobite zaupanje meščanov. Dva kunca, ki se pogovarjata na spodnjem delu lokacije, vam pokažeta skrivni prehod do ključavničarja. Ta vam da ključ, s katerim odprete vrata zraven njegove hiše. Sedaj imate dostop do novih prostorov. Tri se pazite dveh super klonov. V trgovini si dopolnite inventar z bencinom. Zunaj trgovine vam bo lokalna cipa ponudi pomoč: brezposledičen prehod mimo stražarja, ki čuva vhod v hišo. Le kaj je notri? Vanjo se vtihotapite skozi streho. Človek notri nekaj blebeta o legendi in vam pove za človeka, ki vas bo odpeljal z otoka. Pojdite na lokacijo južno. Tam je nekakšen mobil. Iz njega izstopi vojaček in steče na malo potrebo. Med opravljanjem te male potrebe ga prebutajte. Vzemite avto in se odpeljite do zbiralnika vode zunaj mesta. V zbiralnik vode zamešajte rdeči sirup. Odpeljite se nazaj v mesto. Pojdite v knjižnico. Tam vam tip ob vodnjaku pokaže dokumentacijo o legendi. Izveste, da se se več nahaja v templju, ki je v puščavi. Odpravite se v vojaško laboratorije, kjer si sposodite avto, ki vas odpelje v pristanišče št. 2 na tem otoku. Ribič vas odpelje v prej omenjeno puščavo. Na končni postaji preko čeri priskakajte do obale. Tam se prebijete preko tipov in vojakov do vhoda v tempelj. Modrec, ki modruje pred vhodom, vam se nekaj sila pametnega pove. Tempelj je nekakšen arkadni del igre, zato ga prepuščam vam. Na koncu templja najdete čarobno knjigo. Vrnite se na Principal Island. Na 1. lokaciji je sedaj naprodaj čoln. Kupite ga. Z njim imate dostop do vseh otokov na tej polobli vključno s Hamalejo. Odplujte na Proxima Island.

**PROXIMA ISLAND**

Od prodajalce sesalcev kupite sesalec. V hiši za ograjo dobite od slončka digitalno ploščico. Sesalec daje meatnemu izumitelju, ki je lokacijo levo. Naredil vam prototip nahrbtne rakete. Hišo zraven njega straži klon. Ključ, ki vam ga zapnsti, odpira vrata v hišo. V hiši živi kunec, katerega brat je v zaporu. Ker vam kunec zaupa, vam da rdečo kartico. Na prtijn lokaciji pojdite v muzej. Skozi rešeto se spustite v podzemlje. Čez naslednjo rešeto se dvignite zopet na površje. Sedaj ste v zaporu. Premlatite paznika. Premaknite točko in zopet pojdite v muzej, tokrat skozi podzemlje. Tu vključite nahrbtno raketo in poletite po hodniku. Pazite, da ne stopite na lesene ..., ker se vključijo senzorji. Zelo nepristano ... Spustite se pri gusarski zastavi in jo vzemite. Odletite naprej. V drugi dvorani se spustite pri zakladu. Najdete zlati ključ, ki odpira vrata v skrivni sobi za sodom v kleti vaše hiše. Odletite iz muzeja po isti poti kot ste prišli vanj. Pojdite na Citadel Island. V skrivni sobi odprite vrata. Tam najdete zelo potrebna predmeta. Na znaku v tej sobi uporabite dobljeni rog. Našli boste 5 deteljic. Rog lahko uporabite na vsakem takem simbolu. Pojdite nazaj na Proxima Island. Tam najdete dve prevozni sredstvi. Obe vas popeljeta do dveh kamnov. Ko vam en kamen pove geslo za drugega, pojdite do drugega. Ta vam pove geslo za prejsnega. Ko aktivirate oba kamna, se odpravite do svojega čolna in naj obesite gusarsko zastavo ter se tako opremljeni odpravite na Rebellion Island.

**REBELLION ISLAND**

Pojdite v šotor, kjer vam vojak pove, kje je njegov nadrejeni. S hroščkom se odpeljite tja. Govorite s poveljnikom, ki vas napoti nazaj v pristanišče. V čolnarni vas že čaka do zob z vojaki oborožena plovila. Odpeljite se v Hamalaje novim akcijam naproti.

**HAMALAYAS MOUTAINS**

Ko se znajdete na tej lokaciji, najdite oddajnik in ga uničite. Pojdite 2x gor in pot nadaljujte v tanku. Ko pot končate, se prebijte do vrat, ki jih straži kunec. Ko pridete notri, se prebijte do ječe z zaprtim generalom. Rešite ga in pot nadaljujte gor po prostoru. Prišli boste do line, ki vodi na drugo stran Hamalaj. Znajdite se sredi SP v slalomu za snow bordanje. Odrinite 1 lok. Na lokaciji levo vas v zasedi pričakajo bogomolkam podobne zvali. Ste sredi vasi kuncev. Poskusite vaško juho. Iz šotora pridrveta dva kunca in začneta protestirati. Zahvalita se za pomoč. Eden vam odpre predor do zapuščenega pristanišča. Prebijte se v skladišče. Tam iz celice rešite ... Da vam tri deteljice. Z nekakšno podzemsko železnico se prepeljite do lovarne. Tam uničite jajca, iz katerih bi se razvile gigantske bogomolke. Z avtom se vrnite v vas. Še enkrat poskusite vaško juhico. Eden še vedno ni zadovoljen z vašim obnašanjem. Seveda je vesel, ker ste se znebili bogomolk, zato vam odpre skrivni predor skozi sveti koren. Tam pojdite na levo, kjer se prebijete skozi vojaško mrdbo. Seveda se znebite vsega zvega. Ko pridete do pomola, kjer je zasidrano nekakšno plovilo, pojdite levo. Tam zaigrajte na zlato piščal. Led se začne topiti. Dobite stekleničko čiste vode. Pojdite nazaj v puščavo (white leaf desert). Modrec, ki modruje pred vhodom v tempelj, vam v zameno za piščal da kitaro. Naslednja postaja je Principal Island. Če hočete še eno škatlo za deteljico, pojdite na lokacijo, kjer ste vojačku med opravljanjem male potrebe sunili avto. Na obali (nad višina mora biti enaka kot gladine vode) poletite z nahrbtno raketo. Na otočku najdite škatlico. Še na istem otoku se prebijte na streho zapora. Pojdite do vrat z modro ključavnico. Tam z varne razdalje obstreljujte, sedaj z zeleno kroglo, super klone. V utrdbi se dokopljite do ... Notri najdete meč in pismo, ki vas vodi na Citadel Island. Pogovorite se z vašim sosedom, ki vas povabi v hišo in mu izmaknite osebno kartico z mize. Pojdite nazaj na Hamalajo in se prebijte do čolnička, ki čaka na vas. Od tu imate dostop do novih otokov, sedaj na severni polobli. Izberite Brundle Island.

**BRUNDLE ISLAND**

Čuvaju pokažite ukradeno osebno kartico. Na desni prebutajte klona. Dobite tri deteljice. Na levi na strehi odprite vrata v zidu s pomočjo roga. V stavbi najprej posvetite čas pazniku v celici, potem pa se klonu na ploščad. Dobite ključ, ki odpira bližnja vrata. Tri pridete v hišo s kuncem. Toda ne navadnim. Kakšen napredek, kakšen zavidljiv domet njegovih šiber! Ko ga pokončate, pot nadaljujte. Ključ za naslednja vrata najdete v kotu pred njimi. Iz naslednje sobe so upravljani vsi kloni na tem planetu, zato ne boste imeli lahkega dela. Najprej ubijte paznika, ki lahko aktivira gumb za seboj. Potem uničite še glavni računalnik in seveda vse živo v sobi in vse gumbe, s katerimi so aktivirani kloni. Po opravljenem delu skočite čez zid na spodnjem desnem kotu lokacije. Pojdite ven iz stavbe. S čolničkom se odpeljite na Tipett Island.

**TIPETT ISLAND**

Prostor levo je špecerija. Napolnite si kante z bencinom. Ribič vam ulovi ključ za vrata, ki vodijo do drugih lokacij. Pridete do Twinsun kluba. Ker redarjem nočete dati denarja, se razjezijo. Seveda jim jezo povrnete z mečem. V baru si rakitvni skupini dajte kitaro. Lastnik lokala vam, ker občinstvo postavite na noge, pokaže skrivni prehod. Čez vodo pridete tako, da skočite na velikansko rakovico. Prehodite se malo lokacij in prej boste na površje. Tam vas čaka leteči dinozavrček. Zajahajte ga in odletite na Fortress Island.

**FORTRESS ISLAND**

Zajec vam pomaga skopati skrivni rov, če eliminirate vse čuvaje in oklepno vozilo. V podzemlju se srečate z novimi prototipi klonov. Ko prečkate bazen, ki ste mu prej zaprli dotok vode, pridete do celice, kjer je zaprta vaša draga. Toda to je ponaredek vaše drage, rezultat novih poskusov smešnega doktorja. Zvabi ta vas bo v past. Seveda se ji ne morete upreti. To plačate s pristankom v celici. Začetek je enako znan kot zapor v psihiatrični bolnici. Uuu, kje je že to! Ponovite postopek, ki ste ga nakazali paznikom na začetku igre. V naslednjem prostoru srečate klon vaše drage. Oddolžite se ji za prejšnjo zvijačo. V naslednjem prostoru se na zidu prikazuje že znani simbol. Aktivirajte ga z rogom. Tu najdete zadnji, tretji kamen. Polijete ga s čisto vodo. Toda iz stranı, ki gleda na vhod (desno). Do tal ste zrušili obzidje. Sedaj, ko ni več zidu, je na zgornjem delu lokacije dostop do novih prostorov. Prišli ste do umetnega nasipa, mostu, ki ga doktor gradi, za hitrejši dostop do središča otoka. Ta "nasip" preletite. Samo na eni lokaciji vam neki slon da ključ za bager. Priti morate do nekakšne zelene naprave. Tam so napol vidne stopnice, ki vodijo do vrha. Na vrhu se srečate s doktorjem. Ker ste spretnejši, ga porinete v morje. Rešite vašo drago. Odprete še en simbol (z rogom). Pojdite še nadstropje nižje, kjer vas prej v morje porinjeni doktor izzove na zadnji dvoboj. Še enkrat si vzemite čas in mu pokažete nekaj zamahov s sabljo. Vrata se odpro in ... in igre je konec.




# Vaje za mlade pirotehnike

Ker je Game Boy tako usodno zapisan platformskim poskočnicam, nas vsaka igra, ki ne spada v omenjeni žanr, neizmerno vzradosti; če gre ob tem za žepno priredbo sicer popolnoma enostavnega klasika, pa še toliko bolj. Da Warioblast je to, kar igralci prepoznamo tudi pod imenoma Bomber Man ali Dynablaster.

Igra je ostala kar se da zvesta originalnemu konceptu. Dva možica - tokrat Bomber Man in Wario - si nastavljata bombe in se umikata njihovim eksplozijam za neprebojne zidove. Napetost igre se stopnjuje z večanjem obsega eksplozij, števila bomb in stopenjsko z naraščanjem števila sovragov ter spremembami labirinta. Trem rundam sledi obračun s stvarjo, ki se ji pravi pošast na koncu stopnje in ji zaleže šele več pravilno nastavljenih bomb. Vsak izmed zbombardiranih direktorjev nam zapusti neko vescino, ki jo potem uporablja-




mo - najprej znanje brcanja bomb, nato hitrejše odmikanje itd. Poleg tega pa labirinti na zahtevnejših nivojih vsebujejo razne vrste posebnih polj, kot so teleporti ali usmerniki za "potujoče" bombe.




Tistim, ki so kadarkoli okusili igranje Bombermana v paru ali v skupini, bo odveč pojasnjevati, kako neizmerno nalezljiva je ta strast. Tudi Warioblaster vam teh užitkov ne bo prihranil.

To še nekaj zelo resnega. Igra se je pojavila ravno v času, ko nas televizija obvešča o škandalni trgovini s pravimi bombami med srednješolci. Bombe v Warioblastu so tiste okrogle s pecljem in ne takšne, kot vam jih utegne ponuditi šolski preprodajalec. Četudi so cenejše od povprečne igre za Game Boy, raje ostanite pri Warioblastu; če bi kaj koli vedeli o preprodaji, pa to nemudoma sporočite policiji.

| | |
|---|---|
| Format | [Super] Gameboy |
| Zvrst | arkadna igra |
| Založnik | Nintendo |
| SKUPAJ | 87 |

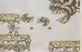





Nekoč je bilo mesto, potem pa je prišlo Ooo in ga kratkomalo demoliralo (detajle pojasnjuje uvodna scena, ampak samo za tiste z dobrimi živci). Nekaj trenutkov za tem se je pojavil napis "maščevanje", ko ob njem legendarni kiberheroj Probotector postaven in samozavestno hladen, kot vedno. Človeku, ki ti pri nespretnem manevriranju z avtom polomi ograjo, še nekako odpustiš, prikazni, ki upepeli središče, v katerem je tvoja najljubša zbornica, pa malce teže. No, na tej zameri temelji vse, kar se zgodi kasneje.

Za tistih 0,0001 promila populacije, ki bo igro taksnega tipa videla prvič, na hitro pojasnimo način igranja. S Probotom, ki nam nekaj časa kaže svoj profil, nato pa ga opazujemo iz ptičje perspektive, hodimo, skačemo in streljamo. Kaj? Sovražnikove vojake in mehanizacijo. S čim? S kroglami, ki včasih celo poletijo na več strani hkrati, ali pa kar same od sebe poiščejo cilj. Za kritične situacije imamo pri roki tudi pripomočke, ki dezintegrirajo celotno okolico trenutnega zaslona, vendar varčno. In na koncu nivoja? Pomik zaslona se ustavi in pride upravnik rajona, ki od nas zahteva nekoliko pozornejšo obravnavo.

Utrujene noge si lahko za nekaj trenutkov odpočijemo med vožnjo v tanku. Šele tedaj opazimo, da se vojska alienov po inteligenci lahko meri le z enoceličarji (pa še to ...



... primerjavo bi nam slednji po možnosti zamerili). Kot je menda vsakomur jasno, je skok pod tankovske gosenice precej smrtnosna masaža. Ampak ob tem je prvi pogoj, da se postavimo pred tank, ko v P2 pa nesrečniki staknejo večni pokoj tudi takrat, ko nas dohitijo odzadaj. Kako jim to uspe, ostaja uganka tudi najsodobnejši znanosti.

| | |
|---|---|
| Format | [Super] Gameboy |
| Zvrst | arkadna ploščadna igra |
| Založnik | Konami |
| SKUPAJ | 69 |

# ZERO TOLERANCE

## Pišem o Segi, v srcu mi poje Doom

[illegible]





| | |
|---|---|
| Format | Mega Drive |
| Zvrst | Klon Dooma |
| Založnik | Accolade |
| SKUPAJ | 79 |

## MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | DOOM 2 | id Software |
| 2. | (14) | Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 3. | (2) | UFO | MicroProse |
| 4. | (3) | Mortal Kombat | Virgin |
| 5. | (6) | SimCity 2000 | Maxis |
| 6. | (9) | One Must Fall 2097 | Epic Megagames |
| 7. | (4) | Theme Park | Bullfrog |
| 8. | (7) | DOOM | id Software |
| 9. | (5) | Dune 2 | Virgin |
| 10. | (-) | Aladdin | Virgin |
| 11. | (8) | Colonization | MicroProse |
| 12. | (-) | Wing Commander 3 | Origin |
| 13. | (-) | Lion King | Virgin |
| 14. | (-) | Transport Tycoon | MicroProse |
| 15. | (-) | Magic Carpet | Bullfrog |

**NAGRAJENCI IZ 17. ŠTEVILKE**

Bodo srečneži ki so jih izžrebale tri naše dame iz drugih . 1. Resnično magično ... Lightning (Pygmalion L. K.) ... svoji sobi lahko ... (če ima dovolj velik zid) *Matej Gregorčič, Krožna cesta 12, 66000 Koper*. Z igro Alone in the Dark 2 (Infogrames, Francija) ... *Mirko Medic, Bena Zupančiča 21 61108 Ljubljana*. ... (Pygmalion L. K.) ... glavo temu gospodu *Martin Gorjan, ... 5a 65220 Tolmin.*

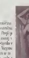
NAGRADE ZA TOKRATNI IZŽREBANCE BODO:

1. Dodatni ... 
2. Magnet OS/2 Warp *(IBM Slovenija)*
3. PC Tools 7.1 *(Medija)*

*POMEMBNO OBVESTILO:*
*Na uredništvo nas poklical Simon Perovnik, ki je zadel nagrado, vendar ni napisal celega naslova!*

MEDIJA
Cankarjeva 4,
61000 Ljubljana,
Slovenija
tel. 061 1258 213
fax. 061 221 838

## Servus!



Upam, da vas slovenščina kot jo obvlada moja sestrična Josie, ni preveč motila. Prejšnji četrtek je odpotovala nazaj v ZDA. Še prej pa se je ustavila v Londonu, kjer je Virgina dostavila zadnje novosti iz to ... LucasArts. Na začetku naj ... Full Throttle ... The Dig ... povedati kaj ... kot drugim ... Lucas je vsem svojim testirajm preprečevali kakršnekoli informacije o novih igrah, ker ... lepo razmazalo ... je za slovo vreno zaupal ... igri skoraj končani in da sta res super. Josie ... tudi k ... da bi videl kako je ... med preprostimi konceptom ... terenom! Obljubila mi je, da bo naslednjič ... nekaj svojih prijateljev ... sploh ne ... debeli kot jih ... Prava ... prav ... ... (ta ... ) ... ... plače ... ... ... se ... ... je ... ... ... FX 5 (ja, ja, Pentium) ... za 8900 $ + ... Prav da lahko ... brez ... je Doom2, SimCity 2000 ali Warcraft ... 
Drugi ... 

Vaša Surja

Cenemi Bralec!

Če da 15 marca ne ugotevite gde sa junaki in junakine na treh (3h) Spedaih slikah, nasledjna št. MegaZina neba isšla! Presim te, da se epazarila držiš 100 parecentne!

Tvaj, Gmhung.

## OH, GROZA!

Po tem, ko smo v prejšnji številki objavili članek o Gmhungu, ki je, kot smo ugotovili kasneje, res zahl njegov lik in delo, je naš psihotični sodelavec ugrabil like iz treh priljubljenih iger, nam pa poslal grozilno pismo. Napisal je, da bo izmaličil vse like, če naslednje številke Megazina ne posvetimo opravičevanju Gmhunga. Kasneje pa je ves prepleašen telefoniral, da je pozabil iz katerih iger so liki, ki jih je ugrabil. Kaj hitro je ugotovil, da lahko kljub temu izsiljuje in ukazal uredniku, da naj pozabi pismo, ki mu ga je poslal. Naslednji dan smo dobili novo pismo. Gmhung torej grozi, da naslednja številka ne bo izšla, če mu ne povemo, iz katerih iger so liki, ki jih je ugrabil. Rešite Megazin in na glasovnico napišite imena teh treh iger in zadenete lahko čudovite nagrade:

***po en programski paket X Tree Gold, FoxBase + in PC Tools 7.1!***

## NAGRAJENCI

1. Double Speed CD-ROM (Eurocom 2000) bo osrečil: Tomaž Oblak, *Mokrice 3 61360 Vrhnika*
2. Igra *Microcosm* (KFM) bo lepšala dneve tebi, Luka Kajzer, Dom in Vrt 8 61420 Trbovlje
3. Joystick Super Warrior (Byte Inside) v rokah držal: Andrej Železnik, Ulica ključavničarja Kožuha 3 63000 Celje

1


2


3


# Nominacije za nagrado

# MEGA GAME 1994

Tudi letos je prišla na vrsto podelitev nagrad za najboljše dosežke na področju programiranja v zabavni računalniški industriji, ali po domače, tudi letos nam boste zaupali svoje najljubše igre. Lani smo za dosežke podelili dvanajst nagrad, letos pa bomo še tri več, vendar smo nekatere kategorije izpustili in jih nadomestili s času bolj primernimi. Moramo priznati, da je bilo kar zahtevno nominirati posamezne igre, saj mnoge spadajo v več kategorij. Nekatere skorajda v vse. Poleg osmih posameznih kategorij, je na voljo tudi pet posebnih nagrad, nagradili pa bomo tudi založnika, ki je bil v preteklem letu najbolj priden. V vsaki kategoriji lohko glasujete le za eno igro, v kategorijah najboljši založnik in najboljša igro pa izberite najboljše tri. Uredniški odbor in programerji po celem svetu bodo vaših glasov neskančno veseli, hkrati pa bomo nekaj izžrebanih glasovalcev tudi nagradili.

*Uredništvo*

## Najboljši založnik

**Bullfrog (za igre Magic Carpet in Theme Park)**
**ID Software (za igre Doom 2 in Heretic)**
**Interplay (za igre Cyberia in WarCraft)**
**Microprose (za igre 1942, Colonization, F14, Master of Magic, UFO in Transport Tycoon)**
**Origin (za igre Pacific Strike, System Shock, Ultima 8 in Wing Commander 3)**
**Psygnosis (za igre Ecstatica, Lemmings 3 in Novastorm)**

### Najboljša igra

| | |
|---|---|
| Cyberia | (Interplay) |
| Doom 2: Hell on Earth | (ID Software) |
| UFO: Enemy Unknown | (Microprose) |
| Ultima VIII: Pagan | (Origin) |
| Wing Commander 3 | (Origin) |

### Najboljša igra FRP

| | |
|---|---|
| Menzoberranzan | (SSI) |
| Robinzon's Requiem | (Silmarils) |
| Star Trail | (SSI) |
| Ultima VIII | (Origin) |

### Najboljša pustolovščina

| | |
|---|---|
| King's Quest VII | (Sierra) |
| Myst | (Broderbund) |
| SuperHero League of Hoboken | (Legend) |
| Under the Killing Moon | (Access) |

### Najboljša akcijska pustolovščina

| | |
|---|---|
| Alladin | (Virgin) |
| Ecstatica | (Psygnosis) |
| Lion King | (Virgin) |
| Little Big Adventure | (Adeline Software) |

### Najboljša akcijska igra

| | |
|---|---|
| Cyberia | (Interplay) |
| Doom 2 | (Id Software) |
| Magic Carpet | (Bullfrog) |
| System Shock | (Origin) |

### Najboljša športna igra

| | |
|---|---|
| Fifa Inter. Soccer | (Electronic Arts) |
| Football Glory | (Black Legend) |
| Kick off 3 | (Anco) |
| NHL 95 | (Electronic Arts) |

## *Simulacije*

### Najboljša akcijska simulacija

| | |
|---|---|
| Inferno | (Ocean) |
| TIE Fighter | (LucasArts) |
| Wing Commander 3 | (Origin) |

### Najboljša vojna simulacija

| | |
|---|---|
| 1942 | (Microprose) |
| Aces of the Deep | (Dynamix) |
| US Navy Fighters | (Electronic Arts) |

### Najboljša dirkalna simulacija

| | |
|---|---|
| Cyclemania | (Accolade) |
| Megarace | (Software Toolworks) |
| Nascar Racing | (Papyrus) |

**Glasovnice pošljite do 15. marca 1995**

### Najboljša strateška igra

| | |
|---|---|
| Colonization | (Microprose) |
| Theme Park | (Bullfrog) |
| UFO | (Microprose) |
| Warcraft | (Interplay) |

### Najboljša grafika

| | |
|---|---|
| Cyberia | (Interplay) |
| Little Big Adventure | (Adeline) |
| Myst | (Broderbund) |
| Wing Commander 3 | (Origin) |

### Najboljša glasba in zvočni efekti

| | |
|---|---|
| Cyberia | (Interplay) |
| Heretic | (ID Software) |
| King's Quest 7 | (Sierra) |
| Wing Commander 3 | (Origin) |

### Najboljša nova ideja

| | |
|---|---|
| Coaster | (Disney) |
| The Incredible Crash Dummies | (Virgin) |
| UFO | (Microprose) |
| Wolf | (Sanctuary Woods) |

### Najbolj originalen scenarij

| | |
|---|---|
| Death Gate | (Legend) |
| King's Quest VII | (Sierra) |
| Robinzon's Requiem | (Silmarils) |
| Ultima VIII | (Origin) |

# NOVICE

**Vabimo vsa slovenska podjetja, da nam pravočasno pošiljajo novice o dogajanju na domačem trgu za domače in končne uporabnike osebnih računalnikov!**

## OS/2 Warp

V svetu računalnikov PC skorajda ni operacijskega sistema, ki bi zmogel omajati monopol Microsoftovih Oken. Ta so sedaj resda zgolj grafično okolje in še zdaleč ne pravi samostojni operacijski sistem, s prihodom Oken 95 pa se bo spremenilo tudi to. Edini možni konkurent je že dobro znani OS/2 Warp, prvi (če izvzamemo Workbench, Deskview, Linux...) večopravilni operacijski sistem




za osebne računalnike. IBM je že prodal milijon1 OS/2 Warp, tako da se je s tem število uporabnikov sistema OS/2 skupaj z uporabniki dosedanjih verzij povzpelo na sedem milijonov.

**OS/2 Warp** postaja popularen tudi v Sloveniji, o čemer priča tudi 500 prodanih verzij na sejmu Infos. Ker vse glasnejše zahteve bralcev, naj šolo OS/2 v Megazinu nadaljujemo v šolo **OS/2 Warp**. Temu smo z veseljem ugodili, tako da boste lahko že od te številke naprej spremljali novo šolo.

*Z dodatnimi vprašanji se obrnite na IBM Slovenija, Trg republike 3, 61000 Ljubljana, Tel.: 061/152 154.*

## Nova trgovina Hobbit

V rubriki novice postaja že tradicija, da vedno znova predstavljamo nove računalniške trgovine, ki rastejo kakor gobe po dežju. Pomembno je, da gre za prave **multimedijske trgovine** z igrami za PC-je in ne nekakšne ropotarnice, ki bi prodajale izključno tajvanske komponente ali računalnike C64 oz. zabavni in multimedijski CD-ji so kar naenkrat postali prodajni hit, pri tem pa smo na disketne verzije kar pozabili.




Tokrat vas obveščamo o odprtju trgovine **Hobbit** na Gornjem trgu 24 v Ljubljani. Njihov telefon je 061/1259 235, če pa bi jih radi obiskali, jih boste našli na pol poti med šentjakobskim mostom in



tunelom pod ljubljanskim gradom. Hobbit je prva trgovina podjetja **C.S.C.**, ki je usmerjeno predvsem v prodajo CD ROM iger za PC. Trgovina ponuja vse nove in malo manj nove uspešnice po ugodnih cenah, v njej pa lahko kupite tudi več slovenskih računalniških revij od Megazina, Monitorja, Jokerja do Mojega Mikra.

## CD-ROM Katalog

Slovensko računalniško tržišče je v zadnjem letu doživelo pravi razcvet prodaje CD-ROMov. Res-

Tako se je na CD-je orientiralo tudi podjetje Mantis, ki mesečno izdaja katalog novosti na tržišču CD-jev. V katalogu formata A5 boste našli vodnik ter vse novosti o tovrstni programski opremi. Lahko se včlanite v klub in s tem pridobite dodatne ugodnosti pri nakupih CD-jev, med drugim tudi 20% popust. Omogočajo tudi možnost preizkušanja CD ROMov pred dejanskim nakupom, le da vam v primeru nenakupa odbijejo 700 SIT zaradi stroškov obrabe. Zanimive diske si tako lahko sposodite in jih, če vam ugajajo, tudi kupite.

Ne manjkata niti rubriki CD-ROMI meseca ter po tipih razvrščene CD novosti. Glavni del kataloga sestavlja ceonik diskov, katerih število presega 1000. Diske iz zaloge dobite takoj, naročene pa v roku sedem dni.

*Vsi, ki imate CD-ROM ali pa ga želite kupiti, torej pokličite na telefon 061/344 744.*

## Informatika 95

Po zimskem, novosti polnem Infosu 94 v Ljubljano zopet prihaja računalniški sejem. Marca se bo namreč na Gospodarskem razstavišču spet zgodila **Informatika**. Sejem bo trajal od ponedeljka 27. marca do četrtka 30. marca, udeležili pa se ga bodo vsi proizvajalci, zastopniki in prodajalci, ki v Sloveniji kaj veljajo. Tam bo seveda tudi Megazin, ki tako ali tako niko-

ri ne manjka. Od ustanovitve smo bili prisotni že na sejmih kot so: Informatika, Infos, Učila pa tudi Veseli december ni minil brez nas. Tokrat bomo gostovali v hali A tik ob vhodu na razstavnem prostoru velikem **115 kvadratnih metrov.** Predstavili vam bomo prihodnost resne in zabavne multimedije, postavili majhno kinodvorano, v naši igralnici pa se boste lahko naigrali na **devetih multimedijskih računalnikih!** Tisti, ki si tega ne morete privoščiti, boste lahko lastnoročno preizkusili igralne palice WingMan, WingMan Extreme in Gravis Phoenix, poganjali boste CD-ROMe, preizkušali novi Logitechov TrackMan Vista ter po želji uporabljali multimedijske PC-je 486 DX2/66. Manjkalo ne bo niti nagrad za nove naročnike, zanimivih pogovorov ter seveda kupa novih, še svežih iger in izobraževalnih programov, ki jih boste lahko po mili volji preizkušali!

Verjemite, zares nimate pametnega izgovora, da bi ostali doma.

## Megazin izboljšuje podobo

Vsako računalniško revijo ocenjujejo v prvi vrsti bralci, ki pa ne gledajo le na vsebino, ceno in ažurnost, temveč jim je pomembnega še marsikaj drugega. Ker želimo tudi pri Megazinu ustreči bralcem, smo se odločili, da bomo že z naslednjo marčevsko številko, ki bo izšla v času Informatike, razširili obseg ter izboljšali kvaliteto papirja. Megazin bo odslej štel **60 strani**, imel bo več opisov iger, več resnega dela, nove rubrike in seveda **staro ceno**. Stari 65 gramski papir bomo zamenjali s snežno belim **90 gramskim** umetniškim papirjem, na kakršnem je tiskana tudi naša hrvatska revija **Monitor**. Za ta korak smo se odločili, da bi izboljšali kvaliteto slik, ozadij in barv na splošno pa tudi Megazin bo tako debelejši. Za vse izboljšave se imamo seveda zahvaliti vam, dragi bralci, saj nas z neštetimi pismi, telefonskimi klici in nenazadnje venomer rastočo prodajo podpirate tako moralno kot tudi finančno.

Dobrodošle so vse nove ideje in predlogi ter za vsako konstruktivna kritika, zatorej nam še naprej pišite ali pa nas pokličite po telefonu.

## Računalniki na ljubljanskem gradu

Podjetje Altech je v torek 14. februarja na ljubljanskem gradu pripravilo zares zanimivo predstavitev. Prikazali so računalnike PC svetovno znanega ameriškega proizvajalca Packard Bell. Poleg teh računalnikov so predstavili tudi celotno ponudbo tiskalnikov Epson ter nove projektne rešitve samega podjetja Altech.

V uvodnem nagovoru predsednika je g. Janez Bregar, pomočnik direktorja, predstavil podjetje Altech, ki je bilo v zadnjih treh letih (leta 1994 promet 7,7 milijona DEM) po letnem prihodku vedno med prvimi štirimi računalniškimi podjetji v Sloveniji. V podjetju s štiriindvajsetimi zaposlenimi so v zadnjem letu prodali prek 2500 računalnikov, postali pa so dobavitelji tudi za slovensko šolstvo, SDK, ministrstvo za pravosodje, finance, fakulteto za elektrotehniko in računalništvo ter celo slovenski parlament. Prednosti podjetja so zlasti v visoki kvaliteti računalnikov z znamko Packard Bell, takojšnji dobavi iz zaloge, vzdrževanju po izteku garancijske dobe ter hitrih odzivnih časih pri servisiranju (Ljubljana 4 ure in Slovenija 8 ur).



Zastopane multimedijske računalnike Packard Bell smo si ogledali tudi v živo, saj so na njih neprestano tekle igre, Okna in izobraževalni programi. Videli smo tudi program Navigator, ki ga Packard Bell prilaga za kar najlažjo uporabo svojih računalnikov. Zanimivo je, da je to podjetje na slovenskem trgu še skoraj neznano, medtem ko je imelo leta 1993 v ZDA 37 odstotni delež v celotni prodaji PC-jev! Za primerjavo naj omenimo le IBM-ov 21,5 odstotni delež in 11,8 odstotni delež podjetja Apple. V letu 1992 so prodali prek 700 000 računalnikov, v letu 1993 že prek milijon, njihovo bazo delujočih računalnikov pa trenutno ocenjujejo na tri milijone enot.

Da bi bralcem podrobneje predstavili multimedijske PC-je, bomo v eni izmed prihodnjih številk Packard Bellove računalnike Legend tudi testirali.

*Za dodatne informacije o računalnikih Packard Bell in tiskalnikih Epson se obrnite neposredno na Altech, Dunajska 106, Ljubljana, Tel. 061/347 961.*

Aleš Novak in Aleksander S. Hrapot

*Brez CD-ja si danes ne moremo več predstavljati solidne igre ali programa kateri pogoni so pod 35 000 SIT?*

# Multimedija zdaj!

Tako koi je trdi disk že davno postal nepogrešljivi del računalnika postaja tudi CD-ROM obvezna oprema vsakega multimedijaša Imaginaren pogovor na tržnici ki bi lahko bil tudi resničen

"Multimedia multimedia!! Kupite kupite!!"

"Dajte mi kilo soundblasterjev A so frišni?"

"Ja guspa dans zjutri smo jih zvaril Ka pa kak CD-ROM so tud lihkar iz preše?

"No ja pravzaprav pa res lohk kupm neki še za otroke Dejte mi jih kakih šest. Ampak sam če so od doos"

Približno tako so se CD-ROMi pritihotapili v naša življenja Ja kam jih bomo pa dali? Kosci stecite nazaj na tržnico po par pogonov CD-ROM pa bo Še ne tako dolgo nazaj so jih poznali samo zagrizeni audiofili ko pa so računalnikarji ugotovili da je zapis na CD-ju digitalen so njihovi hipertrofirani možgani takoj postavili kompaktno ploščo na prestol koi skoraj idealni pomnilniški medij Skoraj pač zato ker iz CD-ja lahko samo beremo ne moremo pa nanj pisati (lazeva!) Za to tudi ime CD-ROM kar naj bi pomenilo Compact Disc Read Only Memory po naše bralni pomnilnik na kompaktni (ali če hočete laserski) plošči Vendar pa vas verjetno ne zanima suhoparno naštevanje dejstev protokolov in standardov (jih je skoraj ze za celo barvno skalo) ampak hočete vedeti kateri pogon kupiti da boste večji frajer od soseda da se bo lepše slišalo nabijanje Metallice da bo Wing Commander III tekel brez problemov v glavnem da boste zo Podobna ideja je plavala našemu uredniku po možganih in iskala mesto kjer bi se zasidrala Ker pa so uredniki plačani po stevilu zasidranih misli naju je naslednji dan na uredništvu čakal kup škatel in pripis "Dajta tole testirat za naslednjo številko" in tako je pred vami Megazinov test pogonov CD-ROM cenejših koi 35 000 SIT Aja kogar zanimajo protokoli standardi in ostala strokovna šara naj prebere posebno izdajo naše stalne rubrike "Kako deluje?" ki je nekje v neposredni bližini Ostalim ni treba ker je tekst neverjetno dolgočasen

## Porodne težave

Pograbila sva škatle in jih srečno pritovorila do domačega računalnika Vzhičeno sva najprej segla po naj hitrejšemu quad speed Mitsumiju a veselje je bilo kratko ker je instalacijski program prisilil sistemski disk k brezpogojni kapitulaciji (avt.No 1 pravi da po njegovi krivdi) Tako sva se znašla na uredništvu Testiranje sva nadaljevala na redakcijskem računalniku ob splošnem negodovanju ostalega osebja Rezultati mu kotrpnega dela so tule Še prej pa nekaj znanja

## Kako deluje CD-ROM

CD-ROM je v bistvu gramofonska plošča na kateri so podatki (lahko gre za glasbo ali programsko kodo) zapisani v digitalni obliki. Zakaj gramofonska plošča? Za razliko od diskete ali trdega diska kjer so podatki spravljeni v sektorje ki so razporejeni v koncentrične kroge so na CD-ROMu podatki zapisani v spirali. Na plošči so v spirali vdolbine ali izbokline ki laserski žarek razpršijo kar po sistemu leč in ojačevalnikov senzorji pretvorijo v logično zaporedje ničel in enic Spirala je blazno tanka saj je razdalja med sosednjima sledema 1660 nm Izbokline ali vdolbine pa so široke 400 nm Celotna dolžina spirale je nekaj čez 5 km Gramofonsko ploščo bere igla ki mehanske tresljaje spremeni v električne impulze medtem ko lasersko ploščo (očitno) bere laserski žarek Pa še ena bistvena razlika obstaja med magnetnimi mediji in CD ROMi magnetni medij se vrti s konstantno hitrostjo kar pomeni da so na zunanjem obodu diska (diskete) podatki redkeje zapisani kot na notranjem Pri CD ROMu pa slišimo drugačno melodijo Le-ta se vrti s konstantno kotno hitrostjo in sektorji so enako dolgi Seveda zato trpi pogon ker mora število obratov prilagajati oddaljenosti sledi od zunanjega oboda To nam tudi razloži relativno visok dostopni čas do določenega podatka

Odkar so se pojavili prvi audio CD-ji v začetku osemdesetih so bili proizvajalci (pravzaprav gre le za dva proizvajalca Philips in Sony) enotni da je treba zapis na novem mediju standardizirati Standard so poimenovali **rdeča knjiga** (*red book*) in natančno določa način zapisovanja podatkov na CD Gre predvsem za preprečevanje napak v zapisih Biti so na ploščo precej nametkani zato jih je treba urediti in zapisati po kakšnem vrstnem redu jih prebirati Rdeča knjiga določa da so podatki razdeljeni v okvirje po 588 bitov po ključu 24 sinhronizacijskih 14 bitov za vsak byte podatkov pa se 3 (brez)vezni Vezne naj bi potrebovali da izbokline ali luknje niso krajše od treh in daljše od 11 bitov Če nebi imeli veznih sinhronizacijskih bitov in pa modulacije 14 bitov za byte bi lahko na ploščo spravili dober giga podatkov ki pa bi bili brez kakršne koli kontrole Bog ve kdo bi to kolobocijo uspel prebrati (torej prej omenjeni le niso brezvezni) Ker pa morajo računalnikarji biti nekaj posebnega so se dogovorili za nov standard zapisovanja ne-audio podatkov ki so ga poimenovali **rumena knjiga** (*yellow book*) in je modifikacija rdeče knjige Po tem standardu je na CD lahko zapisana tako glasba kot programska koda vendar ju pogon ne more brati hkrati Tukaj pa je spet vskočil Philips s svojim CD-I načinom zapisovanja ki meša audio in programski zapis vendar za prepoznavanje tega zapisa potrebujemo močan hardver in inteligenten softver Standard so poimenovali **zelena knjiga** (*green book*) a se ni prijel (razen na philipsovi izobraževalni konzoli) Obstajata še oranžna (za nasnemljive CD-je)

## Tole se splača vedeti

***mscdex*** program (seveda Microsoftov ki DOS u po nekih čudnih fintah omogoči prepoznati pogon CD ROM. Verzija naj bo 2 21 ali višja

***dostopni čas*** Koliko časa porabi pogon da ugotovi kam na disk so v založbi odtisnili podatke za katere se v danem trenutku kdo ve zakaj zanima ista črna zadeva z ventilatorjem na bebtu (procesor-op.avt.No 1)

***čas inicializacije*** čas ki ga potrebuje pogon da ugotovi kaj smo dali vanj in kaj naj z vstavljenim sploh počne

***avt. No 1*** avtor številka 1 (ena)

***MTBF*** neumna kratica ki pomeni čas med dvema hudima napakama in so si jo izmislili za reklamo "Majhne" napake se tako ali tako kar naprej pojavljajo in jih mirno zanemarimo

***MPC*** pravijo da je to nekakšen standard za PC ki naj bi predpisoval minimalne zahteve za zagon multimedijskih aplikacij je pa ravno tako reklamna poteza koi prej omenjen MTBF

induktivni efekt glej +1 1

***Photo-CD*** so pogruntali pri Kodaku ker računajo na to da bomo fotkali slike ... in pa ... ju in jih kazali na peceju foto albume pa zmetali v recikla...

***DMJ*** Dalibor M Jovanovic

povprečna hitrost prenosa koliko kilobytov podatkov je enota sposobna prebrati z diska v sekundi Standardna je 150 kbytov/s Takemu pogonu pravimo single speed

single double triple quad speed 1x, 2x 3x ali 4x standardna hitrost prenosa (torej 150 300 450 ali 600 kbytov/s če ne znate poštevanke)

***CD-R*** razlog da sva se prej zlagala Nanj lahko tudi pišeš ampak pogon ki je tega sposoben je svinjsko drag

***+1-1*** glej induktivni efekt

in bela za digitalni video a vas najbrž to niti ne zanima (opozoril sem vas da je zadeva dolgočasna) Če pa sem komu zbudil živo zanimanje za organizacijo podatkov na CD ROMu mu priporočam v branje članke Primoža Gabrijelčiča v Monitorju (Programiranje CD-ROMov III/7 1x 2x 3x 4x V/II) po katerih je to poglavje tudi povzel in za dovoljenje se avtorju najlepše zahvaljujem

## Sony CDU55E - 2x par excellence

Tipičen pogon z dvojno hitrostjo ki pa nama je bil simpatičen na prvi pogled Sicer res ni vrhunski oblikovalski dosežek, vendar Instalacija poteka brez naj



manjših težav kakor se za IDE krmilnik tudi spodobi ampak največje presenečenje je bil inicializacijski čas ki traja bore štiri sekunde Ravno tako impresiven je povprečni dostopni čas (samo 270 ms) pri prenosu pa se pogon ni tako zelo izkazal Povprečni prenos je res znašal 300 5 kilobytov na sekundo vendar je CDBench pokazal odstopanje od povprečja ± 9 5 kB/sek. Česa takega si eden pionirjev na CD sceni ne bi smel privoščiti Je pa zato eden najtišjih in ušesa so si hvaležno od dahnila od Mitsumijevega čivkanja. Čisto piko je popolnoma izbrisala osnovnost izjemna softverska kontrola pogona Nič ne de če poizkusite zapreti vratca oobenega jamranja o napaki vratca zapre namesto vas računalnik pa še zaklene jih če se vam zazdi da nimamo kaj brskati po pogonu Če doma nimate laserskega gramofona (imate pa ojačevalnik in zvočnike) je Sony za gotovo ena najboljših izbir pogrešam le tipko za predvajanje glasbenih CD jev brez vednosti računalnika. Ah kaj nihče ni popoln a Sony je le Sony

*Pogon je posodilo podjetje Infobia Dunajska 120 Ljubljana tel 061 342 829*

## Družina Goldstar - R320B in R420B

Najprej nisva vedela kakšen naslov bi dala temu podpoglavju nazadnje je prevladalo mnenje da sta si pogona enaka kot jajce jajcu Z eno bistveno razliko R420B ima nestandardni krmilnik. R320B pa SCSI IN razlika je očitna! Ariel pere bolj čisto!! nps kar primerjajte Inicializacija R320B 5 sekund R420B 5 2 sekunde To je tudi edina podobnost (razen fizične) od tu naprej pa gre z nestandardnim GoldStarom samo še navzdol Povprečni prenos 243 9 ±1 9 kilobytov na sekundo mu res ne more biti v ponos še manj pa dostopni čas ki ga je CDBench nameril celih 362 ms Potem pa je šokiral SCSI dvojček prej omenjenega Dostopni čas pod 300 ms (natančno 296 ms ampak tisto "pod 300" se tako kul sliši) pravi tuš pa šele pride



300 5 ± 0 2 kilobyta na sekundo! Marsikdo bo rekel da je to pač čisto običajna dvojna hitrost. ampak vrednosti prenosa ki variirajo v območju 400 bytov so pri CD-ROM pogonih redke kot minute ko se naš računalnik odloči da ne bo crknil Oba pa sta popolnoma od povedala pri softverskem krmiljenju vrat Razlog je čisto tehnične narave oba pogona imata električno mehanska vratca ki se znajo samo odpirati pravzaprav še najbolj spominjajo na predal (pripomba mimoidočega "Ki pinne jih v o ) Kot prevì stari rek kvaliteta pade na račun cenenosti Ravno tako uboga sta bila pri audio testu kjer je SCSI celo izjavil da z diskom nima kaj početi ker ni v formatu High Sierra (nima nobene zveze z Larryjem & Co to je prvi standard za podatkovni CD predhodnik sedanjega standarda ISO 9660!!! Valjda pevec audio CD se drži standarda Red book (glej "Kako deluje" ki je nekje v bližini) In ne samo audio CD vsak božji CD na tem svetu je zapisan v tem standardu ne glede na podatke posnete nanj

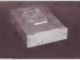
In vsak pogon podpira Red book! Svašta

*R320B nam je posodilo podjetje Xenia Tržaška 2 Ljubljana tel 061 1251 332*

*R420B nam je posodilo podjetje Infobia Dunajska 120 tel 061 342 829*

## NEC Multispin 2Xi - aristokrat

NEC se očitno drži preverjenega koncepta tudi pri oblikovanju Posebnost njegovih pogonov je loputa pred vratci ki izvira še iz časa caddyjev Prav ta loputa mu da nekolikanj aristokratski videz značilen za

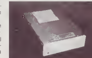


vso široko proizvodno paleto te firme Multispin je bil eden prvih pogonov z dvojno hitrostjo in temu primerno drag. Na ohišju ima celo posebno lučko ki neukega uporabnika opozarja kdaj pogon podvoji svoje obrate Zdaj so ga hitrejši pogoni potisnili proti dnu cenovne lestvice vendar še vedno ostaja proizvod na visoki ravni Preidimo od besed k testom inicializira se v petih sekundah povprečno prenese 300 4±3 5 kilobytov na sekundo povprečni dostopni čas pa je prav starčevskih 340 ms Tudi softversko manipuliranje je odlično prestal da o audio sposobnostih sploh ne govorimo Ajs pa krmilnik je SCSI

*NEC Multispin2Xi nam je posodilo podjetje Infobia Dunajska 120 Ljubljana tel 061 342 829*

## Philipsova dvojčka - CM207/01, CM207/10

Se še spominjte Philipsovega pogona CM206? Naj omenim da je bil to eden boljših dvohitrostnih pogonov za ceno dostopno tudi navadnim smrtnikom Mlajša brata sta oba oborožena s krmilnikom IDE razlikujeta pa se tudi po zunanjosti Predvsem je oblika postala nevpadljiva potenciometer za nastavlja glasno-



sti sta zamenji stikali ki omogočata tudi predvajanje glasbe neposredno brez pomoči računalnika Sami testi so malce razočarali Zataknilo se je najprej z instalacijo gonilnikov z diskete Inštalacijskega programa nam ni uspelo prepričati da je naš mali disketnik "drive b " Na polovici inštalacije se je preprosto odločil da bo nadaljeval z "a: ja" Zalegla je šele DOSovska zvijača "subst b a " Torej še en dokaz več zakaj je dobro



imeti mali disketnik prijavljen kot enota a. Inštalacija je končno za nami Naj mimogrede omenim da sva vse testirane enote poganjala brez nastavljenega predpomnilnika Prav pri tem pogonu pa sva je presenetilo kako okoren je brez njega Za dostop do podatkov je v povprečju potreboval celih 400 ms Odločila sva se za vsak primer nastaviti še predpomnilnik in zadeva je pokazala zobe Dostopni čas se je kojci spustil pod 300ms Povprečni prenos se je ustalil pri 300 3 kilobytov/s Privezan na zvočno kartico je uspešno prestal vse audio teste Modelu CM207/01 je dodana še IDE kartica z standarnim avdio izhodom če slučajno ne

posedujete zvocne kartice Sicer pa si model 207 v vseh pogledih zasluži sloves starejšega brata

*Oba CD-ROMa je posodilo podjetje PC Hand Dobrave 2 Trzin tel 061 722 211*

## Wearnes CDD 120-A

Prvi šok ki sva ga doživela s tem pogonom so bili sistemski pogoji navedeni v navodilih Potrebujete nič manj kot 40 Mbytov prostega prostora na trdem disku "Kaj za vraga je to en gonilnik?" sva se spogledala V trenutkih vstavljanja inštalacijske diskete naju je stiskala tesnoba ENTER Par trenutkov kasneje neumno buljiva v ekran kjer naju pozdravlja vprasanje kje se



skriva direktorij windows Pet minut kasneje nama potegne in Sašo s trepetajočimi rokami dahne na tipkovnico "c:/windows Tu je bilo naših težav konec Zopet sva se prepustila brezdelju saj je krmilnik med inicializacijo sam preveri če so vratca odprta in jih zaprl Z audio CD-ji in krmiljenjem audio izhodov ni imel težav Da ne bi vedno šarili po računalniku za poslušanje CD plošč pa je na prednji strani enote tipka play Žal se je slabše odrezal na testu hitrosti Povprečni dostopni čas je okroglih 359 ms Naj vas potolaživa Tistih 40 Mbytov trdega diska v navodilih lahko mirno preskočite Pogon bo ravno tako dobro deloval okna pa tako ali tako imate Simpatični dvohitrostnik zna zadovoljiti povprečnega uporabnika Za vse ki jim je hitrost življenskega pomena naj pa le nadaljuje z branjem

*CD-ROM je posodilo podjetje Byte Inside Slovenska c 15 Ljubljana tel 061 1253 413*

## Mitsumi CRMC FX300 in FX400

Nekako sva se že sprijaznila z usodo da so v tem cenovnem razredu le dvohitrostniki Toda usodi je tokrat spodletelo (še se bo morala učiti) FX300 prenaša podatke s trojno FX400 pa kar s štirikratno hitrostjo Razumljivo je da sva prav od teh pogonov pričakovala največ Z navdušenjem sva opazoval stokanje "triplspida ko je opravljal domačo nalogo Rezultatom je zadovoljiv Povprečni prenos 450 9 kbytov/s je za tovrstne naprave standard Dostopni čas 301 ms ni ravno dobro čas inicializacije je pa pri vseh Mitsumijevih pogonih zavidljivo počasen Tokrat sva obe napravi uspela inicializirati v 6 6 s Močnejši brat se je pri hitrosti odrezal obratom primerno podatke je prenašal prav tako dobro kot upokojeni trdi diski v povprečju sva namerila 600 1 kilobyt/s Dostopni čas je malo krajši kot pri trihitrostnika Glede discipline je trihitrostnik absolutni favorit. Vse torture je uspešno opravil medtem ko štirihitrostnika nekajkrat kar



težko pripravila k sodelovanju Resda je to eden prvih tovrstnih pogonov in morda prav to pove zakaj ni tako zanesljiv kot ostali pogoni iz te japonske druzine

*FX300 nam je posodilo podjetje Infobia Dunajska 120 Ljubljana tel 061 342 829*

*FX400 nam je posodilo podjetje PCX Stegne 21 Ljubljana, tel 061 1598 057*

## Informacije o testiranih pogonih CD-ROM

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Sony CDU55B | 300 5 | 270 | 2x | IDE | 22 500 | Infobia |
| Goldstar R420B | 243 9 | 362 | 2x | nestand | 22 985 | Infobia |
| Goldstar R320B | 300 7 | 296 | 2x | SCSI | 23 990 | Xenya |
| NEC Multispin | 300 4 | 340 | 2x | SCSI | 37 000 | Infobia |
| Philips CM207/10 | 300 3 | 400 | 2x | IDE | 24 020 | PC Hand |
| Wearnes CDD120A | 300 5 | 359 | 2x | IDE | 19 090 | Byte Inside |
| Mitsumi FX300 | 450,9 | 301 | 3x | IDE | 29 400 | Infobia |
| Mitsumi FX400 | 601 1 | 295 | 4x | IDE | 30 900 | PCX |

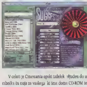
Cene so z vštetim 5% davkom.

*Legenda*

1 Hitrost prenosa podatkov (kilobytov/s)
2 Dostopni čas (ms)
3 Hitrost
4 Tip vmesnika
5 Cena
6 [illegible]

# Rosebud...

Najobsežnejša filmska enciklopedija, biografija in tonski ter filmski arhiv na CD-ROMu Cinemania '95



V celoti je Cinemania epski izdelek, ujuden do uporabnika in nuja za vsakega, ki ima doma CD-ROM in ga film vsaj malo zanima.

Nemara najznamenitejša zadnja beseda v filmski zgodovini, ki jo je ves deliričen dahnil Orson Welles v filmu Državljan Kane, je kar primeren naslov članka o CD-ju, ki s kopicami informacij o filmu zasipava uporabnika, dokler se mu ne zmeša. Microsoftovci so na CD zbasali 19 667 filmov, ki datirajo od leta 1914 do 1994, 4124 biografij, cel kup slik iz filmov, portretov igralk in igralcev (pa še tu in tam kakšen portret režiserja) in nekaj odlomkov iz najznamenitejših umetnin, ki seveda tečejo v velikosti priložnostne (torej malo večje) poštne znamke ter obilico filmskih pojmov. Dodatek in dopolnilo k Cinemaniji pa je še CD-ROM Microsoft Scenes Hollywood, kjer je nekaj cel kup varčevalnikov zaslona s hollywoodskimi tihožitji in ga prodajajo posebej.

Obupna amerikanizacija kinematografije (tudi slovenski filmi niso več Cvetje v jeseni ali pa Kekec, ampak spolzke in primitivne kopije ameriških B kriminalk, katerih režiserji klofutajo ministre, namesto da bi slovenski kinematografiji dali identiteto - sploh pa, kdaj ste si nazadnje ogledali neameriški film v naših kinih?) je očitna tudi pri Cinemaniji. Poleg tega, da ni filmov kalibra Don Camillo s Fernandelom in da se je omembe vrednih indijskih filmov v osemdesetih letih nabralo vsega 16 (čeprav jih vsako leto posnamejo okrog tristo), ni med filmskimi nagradami nobene razen Oskarja. Na evropske filmske festivale in nagrade, koi so tisti v Cannesu (je le omenjen), Berlinu in Benetkah, so vrli američani kar pozabili. Če film ne prinese obilnega dobička, poč ni dober. Kljub vsemu pa američane lahko pohvalimo, ker so se potrudili z vsemi tujimi (torej neangleškimi) črkami, tudi s šumniki. To pa utegne biti vse, kar bo evropskemu cinefilu všeč.

## Kaj pa Cinemania?

Cela zadeva se začne s pompoznim džinglom in nas pripelje pred štiri možnosti: da se poženemo z glavo naprej v svet filma, si ogledamo odlomke in slike ter poslušamo dialoge in glasbo, sestavimo spisek najljubših filmov ali pa se prepustimo Microsoftovcem, da nam svetujejo, kateri film se splača pogledati. Sicer pa je Cinemania razdeljena na tri glavne dele: ocene filmov z zasedbo in avtorji (tekstovni del), odlomki, slike, glasba in dialogi (multimedijski del) ter leksikon filmskih pojmov, filmskih področij, biografij in zgodovino filma (enciklopedični del).



Filmi so predstavljeni z ocenami Leonarda Maltina (iz Movie and Video Guide 1995), ki z nekaj stavki opravi z še tako kompleksnim celuloidom, Rogerja Eberta (iz Video Companion 1995), kjer zvemo o filmu skoraj vse in histo-ričnimi predstavitvami igralcev in igralk ter vsebine filma Pauline Kael (iz 5001 Nights at the Movies). Vsak film je opremljen še s podatki o trajanju, klasifikaciji primernosti, morebitnih oskarjih, formatu filma za izposojo (video, CD) ter o tem, ali je film barven ali črnobel. Najboljši filmi imajo tudi celoten sinopsis (Cine Books) z zakulisjem nastanka filma (izbira zasedbe, režiserja, scene, glasbe, prve projekcije ...), spisek igralcev z vlogami in avtorjev filma. Vsi pojmi, ki so razloženi v enciklopedičnem delu, igralci z biografijami in ocenjeni filmi so obarvani in jih lahko s klikom nanje takoj poiščemo. To omogoča noro in izobraževalno surfanje po Cinemaniji.

Multimedijski del je precej boren. Nekateri filmi, za katere bi dal roko v ogenj, da bodo imeli vsaj sliko (Jurassic Park, Tootsie ...), nimajo niti tega, niti odlomka, niti dialoga, niti glasbe. Inserte lahko občudujemo le pri najbolj klasičnih filmih, ki so jih dali za primer (montaža pri Točno opoldne, akcija pri Ben Huru, dialog pri Becketu, glasbena oprema pri Odiseji 2001, igra pri Let nad kukavičjim gnezdom ...). Slike iz filmov so pogostejše, pa tudi večje in čistejše kot odlomki, poleg pa je tudi spremno besedilo z razlago scene. Dialogi in glasba so izbrani precej skrbno in predstavljajo ključne dele filma (recimo "Play It Sam ... play As Time Goes By" iz Casablance, "I never drink ... wine" iz Dracule in "The Force will be with you ... always" iz Vojne zvezd, glasbo pa predstavljajo klasike, kot na primer The Shower Scene iz Psycha, Mancinijev Pink Panther ali pa Duelling Banjos iz filma Deliverance).

Tretji, enciklopedični del je dostopen preko iskalnika, kjer izbiramo med biografijami (od Maxa Schrecka iz pradavnega filma Nosferatu, simfonija groze, prek Ronalda Reagana, ki je nazadnje igral predsednika ZDA, do mlade zvezdice Marise Tomei), zgodovino filma, filmskimi studiji, snemanjem filma, filmskimi serijami, zvrstmi filma in filmskimi poklici. Iskalniku enostavno določamo filtre po zvrsti, glavnih in stranskih vlogah, režiserjih, nagradah, avtorjev recenzije filmov v Cinemaniji, klasifikaciji primernosti, državi in oceni filma.

Za posladico pa je še Cinemania Suggestions, kjer vam program sam svetuje, katere filme si ogledati, če ste za jokavo, srhljivo, družinsko in še kakšno zabavo.

**Cinemania '95**

**Računalnik:** IBM PC
**Minimalna konfiguracija:** 386SX, 2 MB RAM, 5 MB diska, pogon CD-ROM in Windows 3.1
**Posodila:** Infobia, Dunajska 120, 061 342 829

# Čao, OS/2

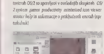
*...nje nadaljevanje šole OS/2 kjer si bomo ogledali programsko opremo k ... temu operacijskemu sistemu*

Bil je se en petek vračal sem se z vlakom domov iz vojašnice in spotoma bral poslednje računalniške novice Windowsi 95 (96?) bodo za mudili se dva meseca io bodo zuoaj šele septembra oktobra Bolj me boli da IBM še vedno ni izdelal osebnega računalnika s PPC procesorjem Sic transit gloria mundi! Ne bi me čudilo če bi se konculo tako da bi Microsoft kar kupil IBM in na Warp nalepil ime Windows Novi Windowsi prinašajo namreč točno tisto kar Warp že ima in bolj ko bodo Windowsi zamujali dalj bo Warp kraljeval in bolj bo IBM služil Warp je bil res pravi izdelek ob pravem času Rad bi to lahko napisal tudi za računalnike PPC (sic)

Če sem koga navdušil za OS/2 si ga je ze instaliral v njem naredil prve korake ga priredil po svojem okusu in v splošni evforiji ki ga je navdala prav gotovo ni čakal na to številko Megazina da bi jaz napisal kaj se skriva za ikonami priloženih programov in vendar bom danes storil prav to za milijone tistih ki berejo ta članek iz radovednosti kaj je OS/2

## Prilika o priloženih programih

Kot vsak operacijski sistem ima OS/2 priloženih nekaj programov ki uporabniku bodisi olajšajo delo ga razvedrijo (igrice) prikazujejo zmogljivosti sistema ali pa so tam oekako po nesreči V originalnih nastavitvah OS/2 so spravljeni v naslednjih skupinah *OS/2 system games productivity minimized icon viewer master help* in *informacije o priključenih enotah* (npr tiskalnik)




*OS/2 system* je pomembna skupina s programčki ki jih boste redno uporabljali Tu je podskupina command prompts z emulacijo DOSa Windowsov oknom za delo z OS/2 s tipkovnico in ze opisanim dual bootom Če so programi za okna stalni gostje na vašem ekranu svetujem uporabo Windows full screen ker deluje zelo zanesljivo (bolj kot če uvozite progman exe kjer se mi je sesul opr Paintbrush) Spoznali smo že pod skupino system setup ki služi predvsem lepotnim nastavitvam in podskupino drives za delo z dobrimi starimi direktoriji Potem je tu še start here za informacije (angleško govorečemu) začetniku information so druge obskurne zadeve.

Priložene igre so ajd bolj tako Pasjansa reversi sestavi-številke-po-vrsti in šah Za sive ljudi v pisarnah

S *productivity* sem imel več zabave Tu je nekaj urejevalnikov besedil baza podatkov preglednica risalnik ikon kalkulator koledar alarm (zanimivo da je ura v system setup) planerji in merilec zasedenosti procesorja Krepko bom pljunil na picture viewer ki ne bere nobenega standardnega formata ampak neke OS/2 metafiles in je nasploh zelo beden Osebno bi raje imel manj takih programčkov ki pa bi bili vsaj malce nad ravnijo preizkusnih programov kar za te ne morem napisati Par stvari sploh nisem omenil ker ne vem kaj naj si o njih mislim Beda

*Minimized icon viewer* ni skupina ampak okno kjer so prikazane ikone sicer odprtih toda skritih programov podobno kot ikone na ozadju Windowsov Vseeno pa je bolj priročen pritisk obeh gumbov na miški hkrati s podobno posledico

*Master help* je glomazna pomoč (vsaka čast) kjer je res skoraj vse kar morate vedeti in tudi iskalni vmesnik je res OK. Pomoč je tudi v meniju skoraj vsakega programa in nas tedaj takoj napoti k pomoči za določen program

Napopum menu ki ga prikličemo z desnim gumbom miške vsebuje uporabne stvari včasih pa je tudi bližnjica do drugih programov (system setup help ) Poleg tega so tu ze standardni open (z raznimi nastavitvami) refresh (osvezitev ekrana) shut down (še pomnite? Vedno preden izklopite 220 V!) close copy select, sort, move .. Od manj standardnih opozarjam na lockup now ki "zaklene" računalnik s šifro žal pa ga lahko obidete s preprostim resetiranjem Zelo uporabna je tudi opcija find ki po disku išče datoteko ki ji veste le ime ali del imena Opcija deluje v ozadju in po končanem delu na ekranu nariše skupino find results ki vsebuje najdene stvari

## Razumeti OS/2

OS/2 je operacijski sistem to to lep Odločitev ni Windows 3 1 ali OS/2 Odločitev je MS DOS Windows 95 Next UNIX ali OS/2 Ne le za podjetja z zahtevami po stabilnosti omrezja ampak tudi za uporabnike kot smo jaz in ti je OS/2 odlična izbira ker je enako praven partner močnega hardvera Ali pac počakajte na Godota ops nove Windowse Skrivi (Warp) ena povelinik Data!

**Miha Kralj** **OS/2 Warp**

# Warp?

*Zanimivo razmišljanje o vedno bolj priljubljenemu operacijskemu sistemu, ki je hkrati zaključek šole OS/2*

Ste videli napis na ljubljanski stolpnici nasproti parlamenta? +07 0 13 01 TR/3 IBM OS/2 +07 0 13 02 Očitno se je IBM vrgel v reklamo, če na lastni stolpnici oglašuje svoj operacijski sistem. Kakšni gumpci!

OS/2 Warp je naenkrat postal tema dneva, o njem govorijo vsi (kao) računalnikarji. Po vsem se zdi, da je kar "kul". Vedeti je treba, da Bill Gates dobi po obrazu gnojne ture, samo da se mu omeni OS/2, in ravno zato so računalnikarji tako navdušeni nad njim.

V resnici je človek kar pošteno presenečen, ko v škatli (ki stane dobrih 100 DEM) dobi ne samo operacijskega sistema, ampak še kar nekaj uporabnih programov in priključek na Internet. Saj veste, tisto veliko omrežje, o katerem tudi vsi govorijo (takrat, ko se ne hajo pogovarjat o OS/2).

Warp. Fino. Warp. Malo butasto ime, kajne? Warp. Kaj pa to sploh pomeni? Warp. Se niso mogli spomniti kaj še bolj nezgravznega? Zanimivo je, da niti večina IBM-ovcev ne ve, kaj ta beseda zares pomeni. Kaj narediti? Priključimo se na Internet, kjer nam povedo (poleg tega, da smo debili in da smo po vrsti 1270 spraševalec tega vprašanja), da je Warp enota za svetlobno hitrost in da jo uporabljajo v tisti kretenski science fiction seriji Star Trek. Saj veste, ko tisti klingon Worf (tisti, ki ima na čelo pripopan govejí drek) nekaj momlja in potem plešasti Picard vzneseno vzklikne "Warp 5". Da mozoljasti fantje gledajo Star Trek že razumem, ampak IBM-ovci?

Zakaj se torej toliko govori o tem kretenskem sistemu OS/2? Očitno je, da ima Microsoft velike probleme pri izdelavi svojega normalnega operacijskega sistema, ki ima zaenkrat delovno ime Windows95. Očitno je tudi, da so WindowsNT tako peklensko dragi, da o njih slišimo samo v legendah in bajkah. Če slučajno poznate koga, ki ima NT, ga pobarajte o ceni. Stemnilo se vam bo pred očmi. Na koncu pa je očitno tudi to, da so vsi operacijski sistemi razen DOS+Windows sposobni prave necopravilnosti, kar poglejte uporabnike Amig, Atarijev ali Macintoshev, kako se na vsa usta režijo bedakom, ki uporabljajo Windowse.

OS/2 Warp je torej mesija. Odrešenik. Popeljal nas bo v sveto deželi Izrael in tam bomo živeli v soju gospodove luči in voju ne bo več. Aleluja. OS/2 Warp je luč. OS/2 Warp je prihodnost. Spokorite se, razsvetlite se, o jagnjeta božja. OS/2 Warp vas bo popeljal k razsvetlitvi in čistosti. Ex IBM lux! Amen.

Sicer je jasno, da ob borih sedmih miljonih prodanih kopij OS/2 nima niti najmanjših šans v primerjavi z resnično religioznim gigantom Microsoftom, ki ima po svetu približno 60 mio kopij MS Windows. Ampak vseeno, OS/2 je preživel judežev udarec, ko se je Microsoft odločil ta projekt zapostiti (kaj niste vedeli, da je OS/2 na začetku delal Microsoft?) in zdaj vrača z dvojno silo. Nič čudnega, da Bill vsak dan zažiga voodoo kadila in mani ra proti OS/2. V Microsoftovih laboratorijih že sam sum, da nekomu OS/2 slučajno ni odvraten, pomeni odpustitev. Microsoftov moto leta: očistimo svet te IBM-ovske golazni!

V resnici je zgodba preprosta. Ko so se pojavili novi procesorji in novi časi, je Microsoft pozabil slediti napredku. Mogoče ni bil sposoben, ali pa se mu ni dalo. Konec koncev ni važen razlog, saj so posledice dovolj grozovite: uporabniki s 64-bitnim hardverom poganjajo 16 bitni operacijski sistem, preko katerega naložijo čudovito Windows šminko. Nič čudnega, da vse tako počasi dela oziroma sploh ne dela. Nič čudnega, da uporabniki Macintoshev kar rigajo od smeha, ko jim nekdo reče, da z doma Windowsi postavlja svoj časopis oziroma piše glasbo.

Potem pa za 100 DEM naložite na svoj računalnik OS/2 Warp. Efekt najbolj spominja na črnce, ki so jim po dolgih letih životarjenja sneli okove. Zakaj programi OS/2 tečejo tako presneto hitro? Zakaj se sistem ne sesuje, kot smo vajeni (pri tem uporabniki običajno tekmujejo, kdo je na ekran dobil bolj obskurno sporočilo o napaki)?

Jasno je, da je Microsoftu tesno. In zato zganja antipropagando. Kdor ni z nami, je proti nam. Verjemite, da bomo boljši, lepši, hitrejši, enostavnejši za uporabo, cenejši in karkoli drugega, samo ne glejte OS/2! OS/2 je fuj! Kakšne kože strani! Počakajte, da naredimo Windows95! Boste videli, kako bo tisto šele letelo! Windows95! Windows95! Ljubite nas, ostanite z nami!

Kaj pa uporabniki, ki so vseeno odšli iz krdela? Nekaj časa poskušajo prepričati druge slepe ovce, naj gredo tudi same po njihovi poti, potem pa počasi odnehajo. Zakaj bi nekomu vsiljevali nekaj, česar ne mara? Pustite ljudi na miru, nikar jim ne vsiljujte svojega mnenja. OS/2, Windows95, WindowsNT, LINUX, TOS, Workbench... Vse je v redu, samo da niso Windows!

Do naslednjič, ko bomo pogledali OS/2 skozi oči Interneta, pa se odločite: ali boste zaradi tega članka revijo sežgali in se odpovedali vsem naslednjim številkam Megazina (nikar ne upajte, da bo v kateri našel članek o OS/2), ali pa boste stopili v vrste mudžahidov, ki bijejo sveti džihad proti Microsoftu. Srednje poti očitno ni.

Pa ne zato, ker bi bili uporabniki preveč neumni. Preveč nas podpihujeta giganta: Microsoft na eni strani, IBM pa na drugi. Mi smo pa figure, ki se (brezplačno) borijo.

Aleš Patrič

… ostala glavna s sicer … pa bo Cyberman … novih projektov

# Obiskali smo Logitech

Švicarsko podjetje **Logitech**, je ime ki ga v svetu mišk, slednih kroglic in ročnih skenerjev, gotovo ni potrebno posebej predstavljati. Na svetovnem tržišču slednih naprav za računalnike PC ima Logitech 45 odstotni, na trgu ročnih skenerjev pa kar 55 odstotni delež.

Bralci Megazina in ostali lastniki PC jev imajo večinoma skoraj vsi tudi miško s kopicenjem letalskih simulatorjev in vesoljskih iger pa se je široko odprl še trg igralnih palic. Zavedajoč se tega smo se skupaj s slovenskim predstavnikom Logitecha, podjetjem Ea... odpravili v majhno avstrijsko mesto Tamsweg, kjer smo zares imeli kaj slišati.

G. Max Rossberg, generalni direktor Logitecha za Avstrijo in vzhodno Evropo nas je najprej povabil na marčevski **CeBit**, kjer bo Logitech razstavljal v hali 9. Tam bodo prikazali popolnoma nov digitalni fotoaparat **PhotoMan Pixtura**, ki je naslednik črnobelega PhotoMana. Pixtura bo v barvah zmogla impresivno ločljivost 768x512 (35 mm), v spomin, ki je zamenjal filmski trak, pa bo lahko naenkrat spravila do 44 fotografij. Z akumulatorjem, vgrajeno bliskavico, možnostjo brisanja slik in neposredno povezavo na PC bo takšen način fotografiranja gotovo pritegnil pozornost. Na CeBitu bodo predstavili tudi **digitalno kamero**, ki jo bodo lahko vgrajevali v monitorje, primerna pa bo za video konference prihodnosti, ske... besedil, ali pa le za snemanje samega sebe. Poleg visoke ločljivosti in estetske oblike jo bo odlikovala tudi zelo ugodna cena.

Kot revija za multimedijo in igre se nismo mogli izogniti vprašanju, kako jim gre prodaja palice Wing Man in kaj na tem področju še pripravljajo. Max nam je moral priznati majhno napako. Povpraševanje po njihovih palicah je samo v Avstriji celo do petkrat večje od ponudbe. Premajhne kapacitete proizvodnje so krive tudi za slovensko pomanjkanje **WingMana** in **WingMana Extrem**. Toda pri Logitechu že razmišljajo o prihodnosti. Ker vedo, da jim je Gravis in zdaj celo Microsoft tesno za petami, že razvijajo novo generacijo igralnih palic, ki bodo s senzorji zaznali temperaturo igralčeve dlani in mu v primeru potenja igro še dodatno otežili. Pripravljajo tudi popolno Plug-and-play kompatibilnost. Igralne palice in igre pa naj bi se na svoj način tudi sporazumevale (feedback). Tako ne bo vseeno ali z letalom zavijate pri Machu 1 ali Machu 3, saj bo v slednjem primeru igralno palico dosti težje odkloniti.

Izredno zadovoljni so tudi s prodajo mišk družine **Sensa**, o katerih smo v 16. številki že pisali. Modela Deep Wood in Silver Pearl se prodajata dobesedno za med. Logitechu pa so zaradi odličnega designa že ponudili sodelovanje v tekstilni industriji. Že na CeBitu boste lahko videli kravate, srajce in polo majice v barvah mišk te družine.



Nove ideje uvajajo tudi v izdelavo slednih kroglic. Preizkusili smo njihov najnovejši model **TrackMan Vista**. Gre za ergonomično oblikovan "trackball", ki za nizko ceno ponuja kup posebnega softvera, opciji "drag-lock" in "double-click" ter visoko natančnost. Druga verzija, ki bo namesto mehanske tehnologije uporabljala laser, pa bo predvidoma zavila še pred prihodom osnovne, ki bo na trg postavljena letošnjega marca.

Ponosni so tudi na njihov izreden izdelek **Track Man Live**, prenosno sledno kroglico, s katerim lahko računalnik upravljate kar iz žepa iz oddaljenosti 10 metrov, ne motijo pa ga niti betonske stene. Za



letošnje poletje pripravljajo tudi naslednika revolucionarnega CyberMana. **CyberMan II** bo miška, ki jo bo treba upravljati z obema rokama, imela pa bo kup dodatnih gumbov in senzorje za premike v vseh treh razsežnostih.

Za delo v pravi trorazsežnosti so izdelali posebno miško Logitech 3D Mouse, ki je kot nalašč za uporabnike CAD/CAM programov ter prihajajočo navidezno resničnost.

Govorili smo tudi o VR čeladah, za katere je tehnologija že pripravljena, tako da jih njihova tovarna v Kanadi lahko takoj začne proizvajati. Razlog zaradi čigar čelade še niso v prodaji, so le pravni zapleti, ki so v Ameriki, vsaj glede na sojenje O.J. Simpsonu, prava cokla zavora.

Povedali bi lahko še marsikaj zanimivega, toda končajmo z napovedjo testa TrackMan Viste v naslednji številki ter zahvalo Maxu Rossbergu, Katharini Droscher in Petru Kremžarju, ki so nam postregli z vsemi željenimi informacijami. Predstavitev nekaterih Logitechovih izdelkov boste lahko videli tudi na sejmu Informatika 95 na Megazinovem razstavnem prostoru.

# Asimov's Robot

Isaac Asimov je najznamenitejši avtor znanstvene fantastike na svetu, ki na tem CD ju predstavlja robote

Predstavljajte si idealnega hišnega robota. Vedno ubogljivega, nikdar tečnega in utrujenega, nad naravno marljivega, po možnosti ženskega spola. Plavolasa lepotica, ki te po napornem dnevu sezuje, zmasira podplate in se ob mili(?)ških vonjavah iz prepotenih čevljev samo veselo nasmehne. Umetne oči, polne najglobljega binarnega razumevanja in brezpogojne vdanosti, te gledajo in veš, da nisi sam. Urra, nora prihodnost nas čaka! Ampak, čemu pa nam bodo potem sploh še služile ženske? In še petkrat huje: Čemu bodo ženskam sploh služili moški?! Brrr, srhljivo! Podobno kot mnogi drugi umotvori sodobne tehnologije nam bodo tudi roboti bržkone močno spremenili naša bedna življenja v naslednjih stoletjih.

Tega se je pred več kot petdesetimi leti, ko so se sodobni roboti šele rojevali, že zelo dobro zavedal ameriški pisatelj ruskega rodu Isaac Asimov. Velja za enega najboljših piscev znanstvene fantastike dvajsetega stoletja. Večkrat je bil nagrajen z najuglednejšimi priznanji na tem področju – Hugo Award in Nebula Award. Asimov je bil človek, ki je dobro vedel, da bo jutri drugače kot danes. Videl je svet, oziroma galaksijo, kjer smo ljudje in Zemlja le majhna zvezdica na neskončnem nebu. Videl je mnoga nezemeljska humanoidna bitja in tudi bitja, ki sploh niso bila iz krvi in mesa, temveč plastična in kovinska, a vseeno inteligentna in zmožna prav pametnega klepeta. Videl je robote, ki so postali nepogrešljiv del vsakdanjega življenja, podobno kot meni instant blondinka v prejšnjem odstavku.

Roboti na tisoč in en način so tema številnih asimovih novel in mnogih romanov. Asimove novele o robotih so nekakšno bistvo novega Microsoft – Byron Preissovega multimedijskega paketa The Ultimate Robot. Asimovi roboti delujejo v okolju Windows in so hvalabogu zelo nezahtevni (386SX, 4Mb RAM, CD-ROM z enojno hitrostjo). Na enem samem CDju je zbranih čez petdeset najbolj znanih robotskih znanstveno fantastičnih novel, esejev o robotih in videoposnetkov govorov, kjer pisatelj razkriva svoje daljnovidne vizije o prihodnosti ter pomenu moderne znanosti in potovanja po vesolju, umetni inteligenci in jasno da o robotih. Še posebej zanimiva je (59 stranska!) uvodna razprava, ki se začenja z vprašanjem "Kaj sploh je robot?" in kasneje odgovarja še na mnoga druga robotska vprašanja z najrazličnejših vidikov. Že v podnaslovu tega sestavka ste prebrali, da je ta multimedijski paket res namenjen domačemu uporabniku. Zato je za vsako



Isaac Asimov za desni med pripravljanjem ograde Hugo

neznano ali nerazumljivo tehnično besedo, ki jih v Asimovih tekstih kar mrgoli, ponujena pojasnila in nazorna razlaga.

Mr. Data iz StarTreka – filmski robot drušč, ki smo ga gledali tudi pri nas




Okoli bistva torej asimovih novel pa so avtorji tega robotskega paketa zbrali še goro raznih multimedijskih dodatkov in tako iz navadne elektronske zbirke novel naredili mnogo več: Pravo robotsko enciklopedijo.

Največji robotomani se bodo lahko na pamet naučili kronološki razvoj tehnike, ki je omogočila razvoj robotike vse od 360 000 000 let nazaj, ko so se razvijali prvi žužki, do današnjih dni – dobe robotov. Tisti malo manj fanatični, a vseeno zelo zagreti za robotke in druge robotvore, bodo prebavili vso teorijo robotike od osnovnih fizikalnih zakonov statike in dinamike do strojniškega doktorata in računalniške profesure umetne inteligence in posebne teorije relativnosti. Mogoče bo kakemu megazinovcu celo uspelo sestaviti čisto svojo robostvaritev, pa nam lahko fotografijo pošlje na uredništvo.

Še posebej zanimivo poglavje v tej "enciklopediji" je zbirka videoposnetkov najrazličnejših robotov, med drugim tudi svetovno najbolj znanih filmskih robozvezd R2D2 in C3PO iz filma Star Wars, pa filmi Aliens, 2001: The Space Odyssey, Metropolis... Ne pozabite si zavrteti posnetke računalniško animiranih (na žalost preveč oblečenih) seksi robolepotic, robotskih vozil in čudakov, ki z rokavicami na rokah mahajo po zraku in igrajo neko nadvse čudno igro. Imenujejo jo navidezna resničnost ali nekaj takega.

V robotski galeriji, kamor lahko bralec (beri bralec in gledalec tega paketa) zavije v primeru nevarnega zvišanja krvnega pritiska v roboumetniški zibki, so razstavljeni portreti Isaaca Asimova, naslovne strani njegovih knjig in ZF revij. Razstava slik popolnoma nove, skrajno radikalne, super moderne umetniške smeri, ki so jih narisali kar roboti sami, izraža velikanski čustveni naboj globoke extramultisenzualnokozmiluminoanolirične izpovedi, ki kaže na probleme v zgodnjem otroštvu. Med slikami znanih robotov pa visijo tudi portreti filmskih zvezd, kot je Data iz Star Treka.

Če vam po vsem tem še niso popokale vse robožilice in če še niste totalno naveličani robotov, robotike in robokarkoližgaže, si lahko v robodelavnici sestavite čisto svojega domačega ljubljenčka – robotka, oblikovanega po smernicah Ralpha McQuarria, oblikovalca robotov iz filma StarWars. Lahko si ga boste zmagoslavno nabili na steno! In če celo to še ne zadošča vašim velikim robopsihotičnim potrebam, se lahko spravite reševati svoj ubogi, vseh umazanij vajen ekran s prvovrstnimi okenskimi roboreševalci ekranov (beri screen saverji).

## Isaac Asimov's The Ultimate Robot

**Računalnik:** IBM PC

**Minimalna konfiguracija:** 386SX, 4 MB RAM, 3 MB trdega diska, pogon CD ROM, zvočna kartica z zvočniki, grafična kartica z 256 barvami, miška in Windows 3.1

**Posodil:** Infobia, Dunajska 120, 061 342 829

 Miha Aman

*Spoznajmo ukaze modemu, modemaško slovnico in še kakšno pomembno informacijo!*

# Modemi!

Bili so časi, ko je bil človek lahko ponosen, če je imel vsaj kakšnega sužnja, da mu je lahko ukazoval. Če drugega ne, pa vsaj tu in tam kak ukazek za zabavo in prestiž. Danes je vse drugače. Sužnjelastniki niso več to kar so bili, kaj šele sužnji! Moderni sužnjelastnik se pravi srečni lastnik modema, ki bi strašno rad izpolnjeval gospodarjeve ukaze, je ponavadi tako strašansko len, da se mu še sužnjevega jezika ne ljubi naučiti, kaj šele ukazovati.

Saj sem vam vedno govoril, da so bili največji inovatorji in izumitelji leuuhi! In tako je najverjetneje eden teh od prekčanih gnjočih genialcev nekega kodi lajsastega dne pač izumil, da bi lahko naredili sužnja, ki bi namesto nas ukazoval suzoju. Posledica teh napredníh misli je močno odjeknila v tedanji sužnjelastniški hierarhiji, kajti nastal je nov družbeni razred. Iz terminalnega softvera, ki je omogočal le mučno ukazovanje modemu, so razvili pravi moderni komunikacijski program. Z njim je ukazovanje spet pridobilo tisti stoletja izgubljeni šarm in postalo resnični užitek! Podobne zadeve še danes namesto uporabnikov ukazujejo vsem modemom po svetu!

K praksi. Če ste prejšnič slučajno poslušali dovolj pozorno, ste verjetno dojeli, da je komunikacijski program v osnovi program za dostop do modema preko serijskega vmesnika. V osnovnem (terminalnem) načinu lahko torej modemu sami neposredno ukazujemo! Bljak! Tega se dragi domači uporabnik izogibaj, ker obstajajo precej lepši načini s komunikacijskimi programom! Če pa te stvar slučajno zanima, si preberi prilogo.

Pojdimo po vrsti in poglejmo, kaj vse lahko pričakujemo od svojega komunikacijskega programa.

V telefonski imenik, ki ga premore skoraj vsak pošten program, si bomo vpisali čimveč telefonskih številk. V takem imeniku je priročno imeti zapisane tudi številke, kjer na drugi strani žice ni modema, saj lahko tako opremljen računalnik vrti telefonske številke namesto nas. Mučno vrtenje in klicanje, še posebej če je na oni strani nakladač, ki ima non-stop zasedeno, v tem primeru opravljajo sužnji namesto nas. Ko je imenik napolnjen, se moramo odločiti, koga poklicati. Če kličemo "nemodemsko" številko, počakamo, da se oseba na drugi oglasi, dvignemo telefonsko slušalko in nato še prekinemo linijo modemu. V tem primeru, ko se naš modem ni povezal z drugim modemom, lahko ponavadi prekinemo samo s pritiskom na katero koli tipko. Če bo številka, ki jo kličete, zasedena, bo suženj avtomatično zavrtel še enkrat (sicer odvisno od nastavitve programa). Zdaj pa pokličimo še kakšno modemsko številko. Tu so stvari bolj zanimive. Ko bo modem na drugi strani dvignil, zaslišite cviljenje, ki ga boste morali trpeti približno 20 sekund. Potem se bosta modema najverjetneje sporazumela in povezala ter začela nakladati. Včasih se to tudi ne zgodi. V tem primeru poskus ponovite. Linijo lahko prekinete na dva načina. Če ste poklicali BBS, je zelo zaželeno in vljudno, da se iz sistema odjavite z dogovorjenim ukazom (ponavadi je to "G"). Več o tem naslednjič. Linijo lahko tudi grobo prekinete z ukazom v vašem programu. Precej programov je naučenih prekinjati na tipki "ALT+H". Nekje programu boste našli še zapis (zgodovino) vsega, kar je bilo na ekranu). Uporabno, kadar se izpiše ogromno teksta, ki bi ga morali prebrati, pa vam je ušel, ali pa ne želite zapravljati impulzov z branjem "on line". Programi, ki podpirajo miško, imajo še prijetno izboljšavico, imenuje se "Quoting". Ko z miško in pritisnjenim gumbom na njej potegnete čez kateri koli tekst na ekranu, se vam bo ta izpisal ob kurzorju. Uporabno za ponavljanje dolgih ukazov.

Tako obogateni z nekaj osnovnimi napotki za delo z vašim najljubšim komunikacijskim programom boste zlahka odkrili še ostale ugodnosti. Naslednjič pa si preberite več o prenosu podatkov med dvema modemoma.

## Slovar in slovnica modemske ukazne govorice

Kot ste zagotovo že spoznali, je svet krut in neizprosen, življenje pa skrajno kočljiva zadeva. Zato sledi krajši tečaj modemske ukazne govorice in preživetja brez kom. programa. Začetnikom svetujem, da zaradi boljše izgovorjave in predvsem naglaševanja ukazov ta tečaj opravijo šele na koncu. Vem, da to ni stvar, ki bi se jo dalo kar tako naučiti, a vseeno verjamem, da boste ujeli bistvo. Drugače pa si nabavite tisto amejzing diskaveri, kot mi je svetovala naša Josie: EasySleep®™ paket za čudežno učenje jezikov v spanju. Lahko noči Good night! Gute Nacht! ATH0#9%KL0Z! Bonne nuit! Buona notte! Buenas noches!

### Slovnica

Najprej razložimo osnovo dela z modemom. Modem namreč deluje v dveh načinih - ukaznem in komunikacijskem. Na začetku ob vklopu je avtomatično v ukaznem načinu. Tu modem posluša in izvaja naše ukaze. Priznati pa moramo, da je modem precej čuden suženj, saj, ko se poveže z drugim modemom, svojega gospodarja enostavno ignorira in vse, kar gospodar natipka, pošlje drugemu modemu. Neposlušneža obudimo, ko v malo manj kot sekundnih presledkih natipkamo "+ + +". Zdaj so vse naše tipkarije spet namenjene kot ukazi našemu modemu. Ob ukazu "+ + +" se linija ne prekine in zato se spet lahko vrnemo v komunikacijski način z "ATO". Komunikacijski način je mogoč samo, če obstaja povezava med modemoma.

Še o slovnici. Osnovna oblika ukazne vrstice je "AT XXn", kjer je XX [illegible] dolg en ali dva znaka, n pa številka (ni obvezna pri vseh ukazih). V eni vrstici lahko n[illegible] ukazov, celo [illegible] presledka. Ko na koncu vrstice pritisnemo enter, se ukazi izvršijo. Na [illegible] vsake uk[illegible] mora stati "AT".

### Besedišče

Ukazi, ki jih je praktično obdržati v spominu:

AT - osnovni ukaz, ki mora stati na začetku vsake ukazne vrstice. Izpiše "OK", če je m[illegible] pripravljen za delo

DP ali DT nnn-nnnn - vrtenje telefonskih številk. DT - tonsko, DP - pulzno

DL - ponovno zavrti telefonsko številko (redial)

A - modem sprejme klic, dvigne linijo in se poskusi povezati z drugim modemom

S0=n - modem avtomatsko dvigne po n zvonenjih (n je številka). ATS0=0 - modem ne [illegible] avtomatsko

H - prekine telefonsko linijo

+ + + - preklopi iz komunikacijskega v ukazni način. Ne potrebuje AT

O - vrne v komunikacijski način

A/ - ponovi prejšnjo ukazno vrstico. AT lahko izpustimo

Z - reset modema

&F - prikliče tovarniško nastavljene (default) nastavitve

[illegible] - glasnost modema (n je številka)

*[illegible] lahko preberete v navodilih vsakega poštenega modema*

# Miha Kralj: Hočem svoj BBS

Zdaj imam pa dovolj! Že dva soseda sta si naredila svoj privatni BBS, jaz pa očitno še tavam v kameni dobi komunikacij. Baje se da z BBS on cele noči zabavati, spoznaš blazno enih ljudi in prijateljev, pa še kakšen tolar ti lahko kane v žep. To je biznis zame! Hočem svoj BBS.

**Korak 1**

Modem že imam, saj sem z njim enkrat klical k nekemu prijatelju. Pa klical sem na nek UEK sistem (mi je prijatelj dal številko), ampak nisem nič razumel, ker je baje za akademike. Nobene grafike in živi dolgčas. Ne, na BBS-e pa še nisem klical. A tako da se začne?

**Korak 2**

Sem našel številko od enega BBS a, ki pa očitno dela samo ponoči. Čudno se mi zdi, da čez dan zaslišim glas, ki reče "halo", ponoči pa piska modem. Jaz bi raje klical čez dan. Ponoči pač spim. Pa tudi sam BBS (kadar ga prikličem) je blazno dolgočasen, saj ima samo 20 uporabnikov in še nenehno kvari. Bog ve, kateri kripelj skrbi zanj. Moj bo absolutno boljši.

Aha, izvedel sem telefon enega drugega BBS a, ki je baje profesionalen. Hm, zakaj ima pa potem namesto imena neka nerazumljiva kratica? Mogoče bom tam izvedel, kaj BBS sploh pomeni. Bomo videli.

**Korak 3**

"Totalna beda. Tisti tipi so hoteli od mene denar! Bo bi jim plačal, ker sem jih poklical! Pa saj že pošti plačam telefonski račun, kaj bi še hoteli od mene? In sploh se grejo neke profesionalce – jaz sem nekam napisal eno sporočilo (se mi zdi da pravo, ko sem bral vice), pa sem dobil nazaj odgovor, da je en tip moderator in da nečesa ne smem početi v neki konferenci. Konfe kaj? In kaj je to QWK in off-line readerji, ki bi jih baje moral uporabljati?

**Korak 4**

Zmodem sreča psa Fidota UL. Choto in QWK nila sta ja greko bulletina domov. Tile BBS arji imajo cel kup kul izrazov, ki jih potem na široko razlagam naokoli. Zdaj vem, da sem zadnjič eno sporočila pisal v napačno področje s sporočili in da sem dobil oponin. Odkril sem tudi, kaj je to QWK. Tisti BBS je bil en velik birokratski monstrum. Zato zdaj kličem na en drug BBS, ki spet dela samo ponoči, ampak ima zelo prijaznega sysopa. Zdaj samo še pakiram sporočila. Vsak dan mu napišem kakšna sporočila z vprašanjem o BBS ih in mi on razloži (včasih se sprašujem, od kod jemlje toliko časa zame ...). Pa datoteke prenašam s protokolom ZModem UL in Dt, karkoli že to je! Mi je sysop razložil. Jaz bom tudi tak sysop kot on. Zanima me, kako to, da ima on sporočila od uporabnikov iz drugih BBS-ov. Jih krade?

**Korak 5**

To je vse ena velika mreža! Če eden piše sporočila na BBS v Kopru, ga vidi tudi tisti uporabnik, ki kliče na BBS v Mariboru! Ali pa v Ameriki! A ni to kul? Tudi privat jim lahko pišeš. In izvedel sem, da je cel kup različnih programov za BBS e, da pa jih je treba kupiti. Eni so sicer zastonj, ampak so se eni sysopi zmrdovali nad njimi. Jasno, tisti BBS arski gigant ki hoče za svoje usluge denar, prodaja en svoj (blazna drag) paket za BBS. Bom raje poskusil s tistimi, ki so zastonj. V Sloveniji je blazno veliko BBS-ov. In vsak ima svoj elektronski naslov. Moj elektronski naslov je 2-dvopičje-380-deljeno-208-pika-0. Kako prismuknjeno! OK, bomo videli, kako bo, ko bom imel jaz svoj BBS. Bog ve, kako se dobi tak naslov?

**Korak 6**

Kaj je to FOSSIL? In kje naj stiskam 300 strani dokumentacije? Kaj je to Squish in Mecca? Tale program za BBS je mogoče res zastonj, je pa malce prekompliciran zame. Mogoče sem pa jaz preneumen za postavitev BBS-a? Pa ta program sploh ni dovolj! Rabim še nek mailer ali tosser in podobno, da se lahko vključim v to elektronsko mrežo. Kje se ti ljudje vsega tega naučijo? A je kje kakšen tečaj? Tisti prijazni sysop sploh ni več tako prijazen, saj mi vse bolj pogosto odgovori z eno kratico: RTFM. Sem odkril, da to pomeni *"read the fucking manual"* in ga zdaj ne bom več klical. Prasec! Če bo on klical na moj BBS (za katerega nisem več prepričan, da bo kmalu nastal), ga bom zaklenil ven! Zajebaval ga bom do nezavesti! Sploh pa imam doma težave, ker sem v preteklem mesecu porabil več telefona, kot ima oče plače. Khm.

**Korak 7**

En prijazen tip mi je poslal zazipano svojo konfiguracijo za point in zdaj sem point. To je nekaj več kot če kličeš na BBS. Moja adresa se zdaj ne konča z 0, ampak imam pomembno številko 587. En drug tip, ki niti ni sysop, ima doma sistem samo za nas, pointe. Dela samo od 23.00 do jutra. Taka posebna druščina, ki se imenujejo leteči sloni (ali nekaj podobnega). So mi tanti je razložili, kaj je to FrontDoor: to je en program, ki čaka na klic, ali pa ob določeni uri kliče en drug BBS. Tosser je pa tisti program, ki prežveči prispelo ali oddano sporočilo. Jaz sem poskusil z nekim džemom, zdaj imam pa Squish. Eni ga hvalijo, drugi pljuvajo. Jaz pa nimam pojma. Samo da dela. Dobil sem tudi nek Remote Access, en drug program za BBS, ki je baje bolj enostaven kot tisti prejšnji. In pri očetu v službi sem se zmenil, da bi jim mogoče jaz postavil službeni BBS. Tam bom lahko imel svojo telefonsko linijo 24 ur na dan.

**Korak 8**

Nenehno se sesuva, pa ne vem, zakaj. Pa meniji ne delajo tako, kot bi moral. Cele noči garam, da bi naredil en sam znosen meni. Tosser vsak drugi dan ponori. Nič čudnega, saj ga je pisal en Slovenec. Potem me pa kličejo iz enega drugega BBS a, da jim pošiljam nekakšne duplikate. Jaz res nisem kriv. Pa FrontDoor me zajebava. Vse gre narobe. A sem jaz tako neumen, ali je tale zadeva tako komplicirana? Kdo mi bo narisal uvodno sliko za BBS? Mimogrede sem odkril, da je treba za BBS uporabljati še celo vrsto dodatnih programov. In en manijak je hotel že postati point na mojem BBS-u! A mislijo, da sem profesionalec, ali kaj? Če bo šlo tako naprej, ne bom več dolgo zdržal. Sovražim BBS-e.

**Korak 9**

Odločil sem se, da se bo moj BBS specializiral. Baje tako dobiš več uporabnikov. Precej zoprno se mi zdi, da razen šestih vztrajnežev nihče več ne kliče na moj BBS. Pa še tisti so bolj svojeglavi friki. Ampak zdaj končno dela vse tako, kot bi moralo, celo nekaj datotek imam na voljo, da jih lahko uporabniki Dt (down load, jemanje datotek iz BBS a). Povezan sem v slovensko omrežje FidoNet, redno prenašam nekatere konference in sploh se mi zdi vse skupaj otročje lahko. Enemu uporabniku dajem cele lekcije, kako narediti svoj BBS. On vpraša, jaz odgovorim. Do napak v delovanju sistema prihaja zdaj vse bolj poredko, tako da bi lahko rekel, da je moj BBS postal stabilen sistem. Zakaj potem množično ne kličejo nanj? Mogoče ne vedo, da BBS obstaja? Kako bi jim pa to povedal? Kljub temu, da vse dela, vsak dan porabim vsaj tri ure za vzdrževanje sistema. Zdaj, ko se bom specializiral za multimedije, bo verjetno bolje. Več uporabnikov in več zabave. Mogoče bi pričel klicati kakšen BBS v tujini in od tam prenašati datoteke? Ampak to stane ...

**Korak 10**

Nimam prav veliko časa. Sedma linija je včeraj ob polnoči zablokirala. Še dobro, da je ostalih devet delovalo brez težav. In skoraj se je sesula baza z uporabniki. Si predstavljate, da bi šla po gobe baza z 2500 userji? Na srečo delam vsak dan redan backup. Pod OS/2, seveda, saj DOS ni sposoben poganjati več kot treh ali štirih linij naenkrat. Pa štiriinštirideset ljudi mi je včeraj plačalo naročnino za naslednjega pol leta. Pol leta! Zakaj ne za celo leto, tako kot vsi ostali? Nek mulo mi vsak dan piše sporočila, kako naj naredi svoj BBS. Ima polno neumnih vprašanj, jaz pa nimam časa zanj. Že parkrat sem mu napisal RTFM, pa očitno ne zaleže. Ga bom kar ignoriral. Ali pa ga bom odklopil s sistema. Naj jokca kje drugje. In mednarodni prenosi nekaj serjejo. Razmišljam, da bi si poiskal drug uplink. Mogoče kakšen BBS v Avstraliji? Presneti uporabniki, nenehno mi Ut datoteke, ki jih že imam. Ali pa me sprašujejo, če imam to in ono na voljo za DL. Kako naj vem, saj imam zdaj že 5 Gb datotek! Poiščite si datoteko v spisku! Ali pa vprašajte katerega izmed mojih co-sysopov. Zakaj jih pa plačujem!? Študij? Mislite *moj* študij? Nimam časa! Moram rihtat BBS, pa finance podjetja, ki sem ga ustanovil (podjetje se ukvarja z BBS-ingom in prodaja softvera za BBS-e). Prejšnji mesec sem z BBS-om toliko zaslužil, da si grem jutri kupit nov avto. *Čao*

[illegible] čet tega CD-ja [illegible] podjetja CDE [illegible] tretjega

# CDE #03

Podjetje CDE je že v prvem letu delovanja samostojno založilo tri slovenske CD ROMe s preizkusnimi programi. Prvi (CDE #01) je izšel predlanskega februarja, drugi (CDE #02) predlanskega marca, tretji (CDE #03) pa novembra 1994, ravno med lanskoletnim sejmom Infos v Cankarjevem domu. Poleg tega so za založbo Mladinska knjiga na CD spravili tudi evropski slovar z več kot 7000 pojmi v šestih evropskih jezikih, za druga, tudi tuja podjetja, pa izdelali še več specializiranih CD-jev. Toda poglejmo si najnovejši zbirko preizkusnih programčkov.



Pojme shareware, freeware, cardware in tidware smo v preteklih številkah Megazina že večkrat pojasnjevali, zato o njih zgolj na kratko: navadno vsebujejo vse datoteke, ko jih odpakirate, tudi sporočilno datoteko (npr. read.me), v kateri je zapisano vse, kar morate vedeti o pravkar odpakiranem programu. Poleg informacij o namestitvi, zagonu in uporabi programa so tam tudi navodila za plačilo in registriranje ter pogoji, pod katerimi lahko program brezplačno preizkusate. Preizkusni programi (shareware) so namreč tako privlačni ravno zaradi testnega obdobja. V tem obdobju (npr. en mesec) lahko program brezplačno uporabljate na lastnem računalniku in se nato odločite, če vam je videno všeč, ali ga zares potrebujete in predvsem, ali je program res vreden svojega denarja. Če so ti trije odgovori negativni, sledi le kratek ukaz delete in vse posledice uporabe bodo izbrisane skupaj s programom. V nasprotnem pa lahko program plačate in registrirate ter si s tem zagotovite tudi tehnično podporo, neredko celo nove opcije ter obvestila o novih izdelkih.

## Kaj pa vsebina?

CD-ROM nam po vstavitvi v pogon in ukazu dir/s javi, da obsega celotna količina podatkov natanko 453 193198 milijonov bajtov. Seveda gre za kapaciteto zapakiranih programov (zip), tako da je dejanska količina podatkov na plošči bistveno večja. Vsi CD-ji s preizkusnimi programi uporabljajo enak način: vsak CD je opremljen z lastnim pregledovalnikom, s katerim se nato prebijate med megabajti in iščete vam zanimive programčke. Tem CD-jem je skupna še dokaj nizka cena, ki se na slovenskem trgu giblje nekako med 1500 in 4000 tolarjev, ter seveda bolj ali manj podobna tematika.

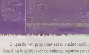
Vsebina CD-ja je razdeljena na 15 poglavij, ki poskušajo kar najbolj pokriti splošne potrebe najširše množice uporabnikov, kateri je CDE #3 namenjen. Tako boste našli malo goro programov za arhiviranje tako pod DOSom kot pod Okni, programe za dostop do vse bolj popularnega svetovnega omrežja Internet, ter druge komunikacijske pakete, mnogo demov ter (meni osebno najljubših) priročnih programčkov za DOS. Tu so še kratki urejevalniki besedil, patchi (popravki za te ali one večje programe) in makri za velike aplikacije (WinWord 6.0), igre in njihove demo verzije ter celoten direktorij, namenjen izključno datotekam, povezanim z igro Doom. Gre za omembe vreden dosežek, saj lahko igralci Dooma tod dobijo čisto vse, kar zmore človeška domišljija. Morje dodatnih stopenj, novi zvoki, popolnoma spremenjene glasbene podlage, grafika, novo oblikovani sovragi, laser targeter, editorji stopenj in še in še. Zares huronsko smešno, ko proti vam tekajo spake in se izmenično derejo "Wayne's World, Wayne's World" ter "Party on, Excellent!"

Na svoj račun bodo prišli tudi ljubitelji glasbe z množico demo skladb, pomožnih programov pod DOSom in Okni ter gonilniki za glasbene kartice. Enako je poskrbljeno še za grafične programe, aplikacije za OS/2 ter navdušence nad programiranjem ali raytracingom. Dodane so tudi tone branja iz mnogih svetovnih elektronskih revij, ki pokrivajo teme od slabih vicev na račun strička Billa, prek mnogoterih press materialov in update-ov podjetij pa vse do člankov o informacijski avtocesti. Na voljo so tudi vsemogoči gonilniki za tiskalnike ter specializirani programi za Windows, ki delujejo le v omenjenem grafičnem okolju.

Mnogo uporabnikov se bo ob tako velikem številu programov gotovo pričelo spraševati, ali vse to zares potrebujejo. Pravi odgovor je več kot na dlani: Ne! Nikogaršnje znanje računalništva namreč ne pokriva tako široko zastavljenega področja in nihče ne bo v svojem življenju uporabljal toliko programov, kolikor jih ponujajo današnji shareware CD-ji. Vendar pa bo večina med množico programov gotovo našla lep kupček takšnih, ki jim bodo zares koristili. Ena izmed prednost CD medija je tudi v dejstvu, da z vsem tem programjem ni potrebno obremenjevati vašega trdega diska, saj vam v tem primeru tudi 1000 megabajtov ne bi bilo dovolj. Namesto tega imate lahko na polici nekaj CD-jev, ki jih kadar potrebujete specifičen program, nov font ali kakšno sliko, le prebrskate in nato spet spravite na polico.

Za konec pa si oglejmo še neizbežno prtiklino vsakega shareware CD-ja: pregledovalnik. Slednji sicer še zdaleč ni najpomembnejši del CD-ja, saj je bistvena vendarle vsebina, ker pa ob vsakdanjem delu vedno naletimo prav nanj, ga gotovo ne gre prezreti.

Pregledovalni program deluje v DOS okolju, kjer se lahko s preprostim označevanjem in kopiranjem programov s CD-ja na trdi disk dokopljemo do željenega. Izbira nam je olajšana z nastavitvami nekaterih osnovnih parametrov, barv, številu linij na zaslonu (CGA, EGA) ter predvsem s kratkimi opisi programov, brez katerih bi bili popolnoma izgubljeni. Tako lahko s pomočjo opomb najprej pregledamo nekaj celotnih imenikov ter izberemo programe, ki bi jih utegnili potrebovati. Nato sledi le še odpakiranje in čimbolj uspešna uporaba v praksi.



O uporabi vseh programov res ni vredno izgubljati besed, saj bi za test vseh do zadnjega zagotovo porabili najmanj tri mesece. Že sam pregled kratkega kataloga, kaj določeni programi počno, je delo dveh ali treh dni. Toda že prvi dan sem izbrskal kopico uporabnih stvari, ki zagotovo opravičujejo prisotnost share CD-jev v moji zbirki. Pa naj gre tu le za patch k PC Toolsom, Smartdrv 5.2, Word 6.0 fax program, goro Okenskih tapet, adaptecove gonilnike ali novi 4DOS 5.5. Kakorkoli že, CD je gotovo vreden svojega denarja.

### CDE #3

**Računalnik:** IBM PC
**Minimalna konfiguracija:** 386SX, 4 MB RAM, pogon CD ROM
**Založnik:** CDE nove tehnologije, Cesta v Klece 12, tel.: 061 190 571

# Marec: čas pomladi in sejmov

Tisti (ne)srečneži, ki gredo na CeBIT, prav zdaj pripravljajo se zadnje malenkosti in dodajajo še drobne nepotrebnosti v že tako prenapolnjeno potovalko. Na daljnjem severu jih čaka folklorno deževno sneženo vetrovno marčevsko vreme, kolone na cestah, policijske zapore in štiriindvajset ogromnih dvoran, polnih najnovejše elektronike, ki so jih postavili na poljano, kjer je med drugo svetovno vojno brstela ena največjih evropskih tovarn municije. V Hannover bo tudi letos odpotovalo ogromno obiskovalcev iz Slovenije (večinoma vodilni delavci iz podjetij ali računalniški novinarji in prav katastrofalno bi bilo, če bi se zrušilo letalo s smetano slovenske računalniške industrije), tistih, ki bi pa tam razstavljali, pa ne bo niti za dvomestno število. Smo pač narod računalniških preprodajalcev in nespodbujanje slovenske računalniške industrije je večna tema neštetih razprav in uvodnikov (razen tega). Kakorkoli že, nekaj dni po koncu največjega med [illegible] v Ljubljani začela Informatika [illegible] tno negodovanje o časovni [illegible] termina [illegible]. Nas torej Megazin CeBIT ne zanima [illegible] bolj natančno se bomo posvetili Informatiki, saj menimo, da je odgajanje na domačem trgu precej pomembnejše (ali pa vsaj enako pomembno) kot tisto v belem svetu. Seveda bomo objavili zanimivosti in novice s CeBITa, vendar smo prepričani, da naše bralce bolj zanima, kdaj, kje in po koliko se da kupiti najnovejšo računalniško opremo v naši vasi ali našem mestu.

Na sejmu pa bomo imeli tudi rekordno velik razstavni prostor (115 kvadratnih metrov), kjer bomo predstavljali izobraževalne in zabavne CD je multimedijo obdelave grafike, videa in zvoka. Več o tem si lahko preberete v Novicah na strani 34, v imenu uredništva pa vas vabim k obisku!

PS
Pozdrav vsem carinikom, ki berejo Megazin!

B. T.

## Seznam oglaševalcev v Magazinu

| | |
|---|---|
| Ac.Glob Tec (Aller čejeva 5, Lj. 061 1683 032) | 42 |
| C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 104) | 9 |
| Chery (Podrožniška 3, Lj. 061 213 927) | 39 |
| Colby (Stanežiče 8a, Lj. 061 50 113) | 18 |
| Emotion 2000 (061 1591 004) | 38 |
| Gekko (Stegne 25, Lj. 061 1591 650) | pl. 4 |
| IBM Slovenija [illegible] | [illegible] |
| Infolna (Dunajska 120, Lj. 061 342 823) | 40 |
| Kivi (Cesta VIII/1, Velenje 063 856 134) | 31 |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| Mrak (Vilka 4, Lj. 061 267 740) | 20 |
| Parlin (061 263 297) | 21 |
| PBM (Pražakova 6, Lj. 061 313 191) | 15 |
| Pis Bled (Kumerdejeva 18, Bled, 064 78 370) | 17 |
| Profesional (Stegne 19, Lj. 061 1592 804) | 30 |
| Proline (Stegne 11, 061 1597 471) | 35 |
| [illegible] | |
| Ros (Slovenska 38, 061 216 678) | vloženka |
| Šumt (Ješetova 14G, 064 311 043) | 27 |
| [illegible] | |

Hardver Softver Oboje